任天堂N64ラインナップを緊急検証

隔週刊

平成8年9月6日発行(隔週金曜日発行)第12巻第15号(通巻254号)昭和62年9月7日第3種郵便物認可

ファミマガ64

1996 NO. 4・5
8月23日 9月6日合併号

590YEN

■USAホットライン
ブラストコープス
トップ・ギア・ラリー

夏休み集中攻略
大貝獣物語II
スーパーパワーリーグ4
古田敦也のシミュレーション
プロ野球2

■ゲームボーイNOW!!
ポケットモンスター2ほか

■エニックスの新鮮タイトル全角度検証
ワンダープロジェクトJ2

■参入メーカー本格始動
東京ゲームショウ
N64クローズアップ

■N64、SFC、GB最新7タイトルを完全収録
NINTENDO攻略大全

66ページ 極厚付録

スーパーマリオ64/パイロットウイングス64/ファイアーエムブレム/モグラ〜ニャ
星のカービィスーパーデラックス/スーパーマリオRPG/ポケットモンスター

スーファミターボで、熱くなれ。

シリーズ 1 好評発売中!
SDガンダムジェネレーション 一年戦争記 3,980円(税別)
初代「ガンダム」が活躍した、あの一年戦争の名場面をターボにしたぞ。いちばん強いMSを育てろ。

シリーズ 2 好評発売中!
SDガンダムジェネレーション グリプス戦記 3,980円(税別)
「Zガンダム」がターボになった。Wカセット対戦では、自慢のMSを奪われないように。

シリーズ 3 8月23日発売予定!
SDガンダムジェネレーション アクシズ戦記 予価3,980円(税別)
時代は「ZZガンダム」。一発逆転の「コロニー落とし」も追加されたから、スリリングな戦いが楽しめるぞ。

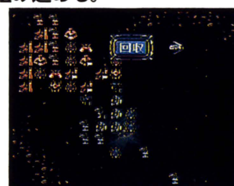
シリーズ 4 8月23日発売予定!
SDガンダムジェネレーション バビロニア建国戦記 予価3,980円(税別)
「F91」「逆襲のシャア」から、νガンダムも登場。ついに、大型兵器も登場して、戦いはもっと過激になる。

SDガンダムジェネレーション

CHARGE1
戦闘で経験をつめば、MSをクラスチェンジしていける。改造して最強のMSを育てあげろ。

CHARGE2
自慢のユニットで友達と対戦。カセットを左右入れ替えれば、2つの分のマップで遊べる。

CHARGE3
敵のリーダー艦を破壊すれば、孤立したMSをぶんどって自軍ユニットに組み込める。

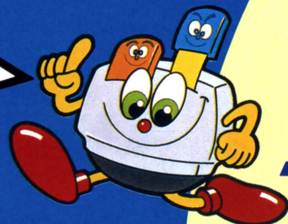


9月発売予定
SDガンダムジェネレーション ザンスカール戦記(仮) 予価3,980円(税別)
SDガンダムジェネレーション コロニー格闘記(仮) 予価3,980円(税別)

©創通エージェンシー・サンライズ

ターボコインで熱くなれ!

●スーファミターボの専用ソフトには必ず「ターボコイン」が登場するんだ。
ゲームの中で貯めたり増やしたり、貯めた「ターボコイン」でキャラクターをパワーアップしたりできるよ。
●専用ソフト同士でコインを移動したりすることも自由自在。



スーファミターボ
SUFAMI TURBO
本体希望小売価格 3,980円(税別)

バンダイの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。

株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

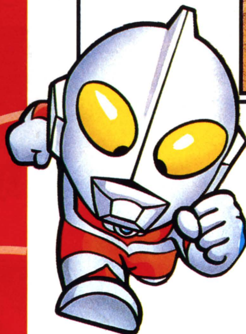
スーパーファミコン対応
スーファミターボ
SUFAMI TURBO

どんどん広がるターボワールド！
専用ソフト、続々展開中！

シリーズ1 好評発売中！

3,980円（税別）

じっとガマンして、とうこんメーターを満タンにすれば、おなじみの必殺技が使える。ピンチになっても、大逆転が狙えるぜ。



シリーズ2 好評発売中！

3,980円（税別）

Wカセット対戦に勝利すれば、相手の必殺技が覚えられる。勝ち続ければ、最大16個まで使えるようになるのだ。

SD ウルトラバトル

CHARGE 1

パンチを強くすると、キックが弱くなる。自分ごのみのキャラをつくりあげろ。

CHARGE 2

Wカセットの2P対戦なら、キャラも2倍。レッドキング対エレキングもついに実現。

CHARGE 3

勝って、友達のカセットの必殺技をマスター。バルタン星人のアイスラッガーも可能だ。

©円谷プロ

好評発売中！

爆弾を投げたり、忍法を仕掛けて、敵の忍者をやっつけるパズルアクション。手作りのマップ同士での対決も楽しめる。

3,980円（税別）

好評発売中！

人気の絵合わせマージャンゲームが簡単に楽しめる。別売りのマルチタップにつなげれば4人でも遊べるよ。

©水木プロ・東映動画

3,980円（税別）

8月23日発売予定

全開！レーサー戦士

予価3,980円（税別）

©1996テレビ朝日・東映

9月発売予定

ふわふわパニック2（仮）

予価3,980円（税別）
限定セット スーファミターボ本体とセットで予価6,800円（税別）

©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画

9月発売予定

長ぐつドボン

予価3,980円（税別）

©臼井儀人/双葉社・シンエイ・テレビ朝日

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月～金曜日（除く祝日）10～16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえないようにしてください。
●東京都23区以外の方は、市外局番（03）をお忘れなく！●受付時間外の電話はおさけ下さい。

©BANDAI 1996 MADE IN JAPAN. スーパーファミコン®は任天堂の登録商標です。
●価格はメーカー希望小売価格です。●表示価格は税別になっております。●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
●各ソフトをお楽しみいただくにはスーファミターボ（3,980円<税別>）が必要です。

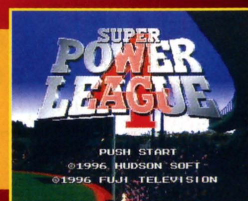
SUPER POWER LEAGUE 4

'96年開幕データでシリーズ最新版登場!!

リアリティーを追求した新機能！

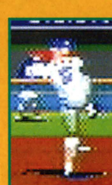
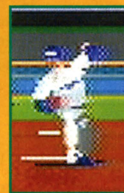
96年度12球団実データを徹底分析＆インプット

各球団や各選手の特徴など、詳細な最新データを入力。ファンならずともたまらないリアリティーで迫る。

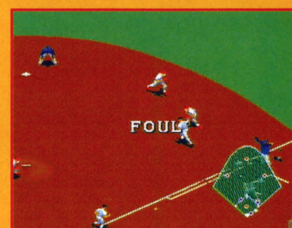


ビジュアル面がパワーアップ。よりスムーズな動きを再現。

リアルなグラフィック画面で定評のあるスーパーパワーリーグ。ゲーム画面のバッターは、現役プロ野球選手の協力により、実際のバッティングフォームを実写取り込みし、それぞれシュミレートしたものだから、超リアル。また、今回はCGキャラを採用し、投手、野手の動きをなめらかに再現。選手に影や陰影も付いて、完成したグラフィック。

流れるような
投球アニメーション



フィールド画面もよりリアル！

実況担当はベテラン 福井謙二アナを起用。

聞かせる野球を熟知した福井謙二アナの実況が冴える。前作以上にエキサイティングに、そしてリアルタイムでスムーズな実況を実現。プレイを一段と盛り上げるゾ！

試合後のお楽しみはフジテレビ「プロ野球ニュース」で。

今回からは、実際の番組名と同じ「フジテレビプロ野球ニュース」が登場します。キャスターは同じくフジテレビの小島奈津子アナが担当。

好評発売中

価格7,980円（税別）

ハドソン・ファミマガ64連合企画

全国スーパーパワーリーグ4大会

最強のパワーリーガーをめざせ!!

ペナントレースモード１３０試合を消化すると、１２桁のパスワードが出現、このパスワードを下記の宛先まで送ってくれ！ 上位５００名には、君の名前、全国順位、各成績が打ち込まれた、最強のパワーリーガーの証であるハドソン公式認定証をあげちゃうぞ。さらに上位10名には、ハドソンのNINTENDO 64での野球ゲームの中に、栄誉あるパワーリーガーとして、その名前が刻まれるぞ！ さらにさらに、上位入選者にはプレミアムグッズをプレゼント！ 各部門賞などの表彰は、ファミマガ64をみてね。

●ルール

ペナントレースモードで130試合プレイし、ネームエディットは使用しないでね。（順位がさがるぞ）実在12チームでプレイして下さい。試合中にリセットや電源を切っても順位がさがるぞ。

●応募方法

住所・氏名・年齢・電話番号・パスワードを明記の上
〒105 東京都港区東新橋1－1－16
徳間書店インターメディア（株） ファミマガ64編集部
スーパーパワーリーグ4　係

お問合わせ先：ファミマガ64編集部　Tel.03(3573)8633

上記の宛先までどんどん送ってね!!
締切は、'96年10月末必着です。

▼ハガキの書き方▼

〒105
東京都港区東新橋一ー一ー十六
徳間書店インターメディア(株)
ファミマガ64編集部
「スーパーパワーリーグ4」係

1.住所
2.氏名
3.年齢
4.電話番号
5.パスワード

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。 ©1996 HUDSON SOFT ©1996 FUJI TELEVISION

HUDSON®

ゲームの情報がいっぱい！
HUDSON HOME PAGE http://www.hudson.co.jp/
ハニーちゃんのインターネット http://honey.hudson.co.jp/

もうすぐ25

プロ野球ゲームの本格派!!

スーパーファミコン用ソフト

(社)日本野球機構プロ野球12球団公認ゲーム

SUPER POWER LEAGUE 4

スーパーパワーリーグ4

ユーモアネットワーク会員募集中!!

雑誌じゃ読めないハドソン情報がいっぱい

入会ご希望の方は、下記までお問い合わせください。

ハドソンユーモアネットワーク事務局

〒174-91 東京都板橋北郵便局20号 ☎03-3293-2933(9:00〜18:00)

ユーモアアクセス

新情報満載の、新テレフォンサービス!

■札　幌/011-814-9900 ■東　京/03-3260-9901

■名古屋/052-586-9900 ■大　阪/06-251-9900

■福　岡/092-713-9900

1996 8月23日・9月6日号 No.4・5

CONTENTS ファミマガ64

特別付録

◆『マリオ64』はもちろん、遊びがい保証付きの7タイトルをまとめて攻略!!

任天堂攻略大全 '96年1月～7月 Line Up

3大攻略

SFC 35 ◆これでトドメだ!! 最終章まで一気に進むぜ!!
大貝獣物語II

SFC 46 ◆データをキチンと読めなくして、このゲームでの勝利はあり得ない
古田敦也のシミュレーションプロ野球2

SFC 70 ◆ファミマガ64&ハドソン合同大会の告知も見逃すな
N64版ドッキリ企画つき
スーパーパワーリーグ4

50 サテラビュー ステーション

59 FAMIMAGA64 RANKING BOX（ファミマガランキングボックス）

63 ファミマガジャーナルR

66 読者プレゼント

89 スーファミターボ HEAD LINE

90 RPGマニアック

94 超ウルトラ技（テクニック）
〈金コイン技〉スターオーシャン・サンタのプレゼント!?〈銀コイン技〉海のぬし釣り・リッチな名前でスタート／アラビアンナイト・3つの便利コマンド ほか

102 超新ロックオン&ホーミング
〈ニンテンドウ64〉ドラえもん(仮称)／カメレオンキッド(仮称)〈スーパーファミコン〉Parlor／Mini3 ほか

106 新作ゲームカレンダー
次号予告、すごいへべれけカレンダー早耳情報

●ウル技に関する質問は☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は☎03-3573-8633
●広告に関するお問い合わせは☎03-3573-8612までお願いいたします。

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜から金曜の午後4時から6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解答やヒントについては答えていません。

ゲーム別さくいん

●ニンテンドウ64
ウェーブレース64……21
カービィのエアライド(仮称)……22
カメレオン・キッド(仮称)……102
Cu-On-Pa……16
スーパーマリオ64……100,特別付録
スターウォーズ～シャドウズ オブ ジ エンパイア～……23
スターフォックス64……22
超空間ナイター プロ野球キング……17
テトリスフィアー(仮称)……22
ドラえもん(仮称)……17,104
パイロットウイングス64……特別付録
ブレードアンドバレル……17
マリオカート64……23
ヨッシーアイランド64……23
ワンダープロジェクトJ2……16,51

●スーパーファミコン
赤ずきんチャチャ……8
アラビアンナイト……95,96,99
ウィザードリィ・外伝IV……74
海のぬし釣り……95
ごきんじょ冒険隊……98,100
実況パワープロレスリング'96……78
スーパートランプコレクション2……95
す～ぱ～なぞぷよ通……99,100
スーパーパワーリーグ4……8,70
スーパーマリオRPG……101,特別付録
スターオーシャン……94
大貝獣物語II……35
大戦略エキスパートWWII……9,80
トラバース……97
ナンバーズパラダイス……9,86
忍たま乱太郎 すぺしゃる……8
Parlor／Mini3……103
必殺パチンココレクション4……87
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜……96,98,100,特別付録
古田敦也のシミュレーションプロ野球2……9,45
牧場物語……8
星のカービィ スーパーデラックス……特別付録
本家SANKYO FEVER 実機シミュレーション3……9,88
スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション アクシズ戦記……8
スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション 一年戦争記……89
スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション バビロニア建国戦記……9

●ゲームボーイ
13色対応 SD飛龍の拳外伝II……105
13色対応 スーパーチャイニーズランド1・2・3'……105
13色対応 熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95……101
13色対応 熱闘サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣……9,82
13色対応 不思議のダンジョン 風来のシレンGB -月影村の怪物-……32
13色対応 ポケットモンスター……特別付録
13色対応 ポケットモンスター2……30
13色対応 モグラ～ニャ……特別付録
13色対応 桃太郎コレクション……8,84

●8月12日から16日までの間は、編集部が夏休みのため質問電話を休止させていただきます。

スペック表のみかた

- ●対応ハード名を略称で表記。SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイ、VBはバーチャルボーイ、N64はニンテンドウ64の略です。
- ●ゲームのジャンルを上段に、容量を下段に表記。
- ●バックアップの有無と方式を表記。( )内の数字はバックアップファイル数です。
- ●対戦、協力など複数同時プレイ人数(最大)を表記。
- ●使用可能な周辺機器を表記。

●表紙デザイン／保坂一彦 ●表紙イラスト／ワンダープロジェクトJ2 ©ギブロ／ミント／エニックス

ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、スーパーゲームボーイは任天堂の登録商標です。ニンテンドウ64、バーチャルボーイは任天堂の商標です。

©徳間書店インターメディア 1996 ※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。本誌にはライセンス供与によりNintendoの登録商標・著作権所有物を掲載しています ©1996Nintendo。記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「／」で区分し、同一ページに複数の著作権物が存在する場合は「・」で区分しています。「®」「TM」などの表記は省略させていただきました。

本誌記事中、ゲームボーイの画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影したもので、実際の液晶画面ではありません。

ゲームソフト等の価格は特にことわりのない場合、税別で表記してあります。

8 ◆ファミマガ64編集部では『牧場物語』が人気高し。読者のみんなは、この夏どのゲームで遊ぶ?
ハイパー新作リリース予報 8月9日〜9月5日版

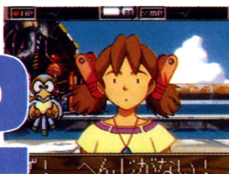
11 ◆入場券のプレゼント企画もやってます。必見!!
東京ゲームショウ'96 開催直前パーフェクトガイド

N64 21 ◆任天堂の注目タイトルに迫ってみました
1996任天堂N64ラインナップ緊急検証

24 ◆速くて正確!! アメリカのN64情報はオマカセ!!
USAホットライン FROM NINTENDO POWER

GB 30 ◆『ポケモン2』インタビューなど、GB最前線
ゲームボーイNOW!

N64 51 ◆ジョゼット人気早くも爆発か!? インタビューを併せて、最新のネタをアナタに
ワンダープロジェクトJ2



SFC 74 ◆最近の『ウィズ』はナンか違うぞ??? と思ってるアナタ。コイツは原点の味わいアリだ
ウィザードリィ・外伝IV 胎魔の鼓動

SFC 78 ◆やっぱり、育成モードにつきるでしょう!!
実況パワープロ野球'96

SFC 80 ◆近代兵器が続々!! 戦略性もグ〜ンとアップ
大戦略エキスパートWWII

GB 82 ◆こだわりの結果、GBなのに8メガショック!!
熱闘サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

GB 84 ◆『桃伝』&『桃鉄』のお得なカップリング
桃太郎コレクション

SFC 86 ◆予想ソフトの実力は!?
ナンバーズパラダイス

SFC 87 ◆味のある台がそろってます
必殺パチンコ コレクション4

SFC 88 ◆お店に未登場の最新台もあるぞ
本家SANKYO FEVER 実機シミュレーション3

〈発売〉株式会社徳間書店 〈発行〉徳間書店インターメディア株式会社 ●発行人／山森尚 ●編集人／山本直人 ●編集長／高島寿洋 ●副編集長／曽根丈詞 ●編集委員／村田憲生・山田政彦 〈編集〉●スタッフ／〔東京〕浅利麗・石原郁与・木村輝彦・五野上良法・藤岡浩 〔仙台〕大石美智子 ●アシスタント／〔東京〕興津祐輔・加藤則康・鹿沼広美・川島圭介・木村優子・越塚正典・佐藤健・中谷至・松村浩次・吉田英央 〔仙台〕合澤秀一・井上淳・梅木克也・佐藤浩崇・畠山薫・平野哲矢 〈営業〉●部長／遠藤剛 ●サブマネージャー／金山泰久・伴勝 ●スタッフ／池田菜採・大内隆・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・玉川典由・長倉明・吉野なおみ ●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱 〈NCC〉●マネージャー／和田秀実 ●スタッフ／牛澤千典・大平典子・金子昭子・工藤一樹・駒形友美・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・筒井亨平・富井好史 〔仙台〕鈴木享子 〈デザイン〉●AD／片野厚子 ●アシスタント／〔仙台〕梅内幸子・佐久間弘子・佐藤祥子 〈協力〉●校閲／笠原紀彦 ●写真／守屋貴章 ●編集／高島一仁 ・ハイサイド(金プロ)・守屋貴章 ●デザイン／今村奈緒美・太田浩一・熊谷智子・有限会社クリエイティブプレイ・小森洋治・株式会社サイドブレーン・竹田祐香・中村由紀子・松尾康男・有限会社ラッキームーン ●フィニッシュデザイン／株式会社創文新社・株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・株式会社トッパンアドメディア・有限会社湯目写植工芸 ●印刷／凸版印刷株式会社

HYPER新作リリース予報

8月9日～9月5日

本誌が合併号なので、今回は4週分の発売予定ゲームソフトのデータを紹介。夏休み後半を乗り切るためのゲームをチェックしよう！

牧場物語

パック・イン・ビデオ
8月9日発売予定
7800円

SFC シミュレーション 16M
バックアップ(最大2)

ほのぼの牧場経営SLG

2年半の期間内で牧場を経営しながら、幸せになるという育成シミュレーション。主人公の体力で行動できる回数が決まっていて、大まかな時間の流れもある。

赤ずきんチャチャ

トミー
8月9日発売予定
7800円

SFC ロールプレイング 12M
バックアップ(最大3)

チャチャがぽぽんた国で大冒険

アニメでおなじみのチャチャ、リーヤ、しいねちゃんの3人が、異世界ぽぽんた国で冒険を繰り広げるRPG。アイテムの「ハート」でキャラをレベルアップしていく。

忍たま乱太郎すぺしゃる

カルチャーブレーン
8月9日発売予定
8800円

SFC アクション 4M

乱太郎ときり丸を使い分けろ

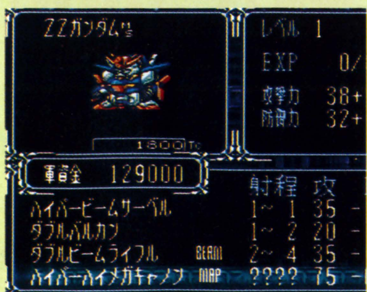
忍者のたまご「忍たま」たちが、ドクタケ忍者にさらわれた団蔵を救うため、さまざまな忍術と忍具を駆使していくアクション。ストーリーはアドベンチャーモードで進む。

スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション アクシズ戦記

バンダイ
8月23日発売予定
3980円

SFC シミュレーション 4M
バックアップ(最大1)
最大2人同時プレイ可

加熱するコロニー落とし！



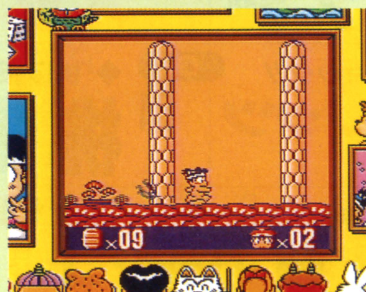
スーファミターボ専用カセットのSDガンダムジェネレーション第3弾は、『機動戦士ガンダムZZ』を題材にしたシミュレーション。今回はコロニー内マップがある。

桃太郎コレクション

ハドソン
8月9日発売予定
3980円

13色対応 GB バラエティ 8M
バックアップ(最大3)
最大4人同時プレイ可

2本のソフトが1本に



ゲームボーイソフトとして発売されていた、アクションゲームの『桃太郎電劇』と、ボードゲームの『SUPER桃太郎電鉄II』がまとめて1本のソフトとして発売される。

スーパーパワーリーグ4

ハドソン
8月9日発売予定
7980円

SFC 野球 16M
バックアップ(最大3)
最大2人同時プレイ可

リプレイ機能搭載の白熱野球

現役選手のバッティングフォーム実写取り込みなど、グラフィック面が強化されている『スーパーパワーリーグ』の最新作。試合の展開を福井謙二アナが実況してくれる。

©NHK／尼子騒兵衛／総合ビジョン／カルチャーブレーン・彩花みん／集英社／テレビ朝日／NAS・AMCCUS／PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.・HUDSON SOFT／FUJI TELEVISION・HUDSON SOFT・創通エージェンシー／サンライズ／BANDAI

古田敦也のシミュレーションプロ野球2

ヘクト
8月24日発売予定
8000円

SFC 野球 16M
バックアップ(最大1)
最大2人同時プレイ可

名キャッチャー監修の野球ゲーム

監督の立場になって、それぞれのチームの指揮をしていくシミュレーション。選手のパラメータは、ヤクルト・スワローズの名キャッチャー古田敦也選手が監修している。

熱闘サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

タカラ
8月23日発売予定
4500円

13色対応 GB アクション 8M
最大2人同時プレイ可
通信ケーブル対応

コミカルな10人のサムライ

熱闘シリーズの最新作は、『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』をゲームボーイ用にアレンジしたもの。各キャラクタのストーリーは、かなりコミカルになっている。

スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション バビロニア戦記

バンダイ
8月23日発売予定
3980円

SFC シミュレーション 4M
バックアップ(最大1)
最大2人同時プレイ可

「F91」と「逆襲のシャア」が題材

SDガンダムジェネレーション第4弾は、オリジナル劇場版『逆襲のシャア』と『F91』を題材にしたシミュレーション。原作にない、νガンダムとF91の対決もできる。

本家SANKYO FEVER 実機シミュレーション3

BOSSコミュニケーションズ
8月30日発売予定
7480円

SFC パチンコ 8M
パスワード

未発表のパチンコ台もある

パチンコメーカーのSANKYO自身が製作するパチンコゲーム。現在、パチンコ店で活躍中のフィーバーメガポリスSPとフィーバー彩が打てる。未発表の機種もある。

大戦略エキスパートWWII

アスキー
8月30日発売予定
9800円

SFC シミュレーション 16M
バックアップ(最大4)
最大4人同時プレイ可
ターボファイルツイン

第二次世界大戦が舞台だ

『大戦略』シリーズの最新作は、第二次世界大戦を舞台にしたウォーシミュレーション。ドイツ帝国軍を勝利に導いていくことになる。登場する兵器は152種類もある。

ナンバーズパラダイス

アクレイムジャパン
8月30日発売予定
8800円

SFC その他 4M
バックアップ(最大3)

ナンバーズの予想ソフト

自分で番号を決めて買える宝くじの「ナンバーズ」。数々の当たると言われている法則をもとにして、当たり番号を予測するソフト。初心者でも安心の説明モードもある。

ピックアップ! メーカーズボイス パック・イン・ビデオ編

今回は特別に、読者の期待の高い『牧場物語』を作っているパック・イン・ビデオから、このゲームをどのように楽しんだらいいかのコメントをもらった。左に紹介しているぞ。ちなみに、サテラビューでの体験版も好評らしいのだ。

牧場物語

『牧場物語』のテーマは「幸せ」になること。その幸せ指数を上げるコツを、少しだけ教えちゃおう。それは自分が「いいな」と思うことをやること。牛や鶏を育てたり畑を広くしたり、仕事に疲れたら裏山で温泉に入ったりするのもいいね。そうしてキミが幸せな気分になれば、幸せ指数も上がっていくんだ。ただし、お金を貯めてばかりいたり、自分だけ幸せになろうとしてはダメだよ。それに台風で牧場が荒れてもあきらめないこと。大切なのはみんなの幸せ。じゃあ、みんなで幸せになってね。

●自分なりの「幸せ」を求めて牧場を経営

©SNK REPROGRAMMED／TAKARA CO.,LTD.・HECT・ACCLAIM JAPAN,LTD.・System Soft／ASCII Corp.・SANKYO／ティー・イー・エヌ／BOSSコミュニケーションズ

ファミマガ64 イチ押しソフトガイド

ファミマガ64が合併号ということで、4週のあいだに発売されるゲームソフトが対象となっている。発売される本数は普段より多いのだが、ファミマガ64編集部員ことナビゲータたちの評価はかなりさみしいものになっている。左の購買希望調査表を見てみると、◎印がほとんどない状態。一番チェックの入っている『牧場物語』でも○印が最高なのだ。それでも3分の2以上のナビゲータがチェックいれているので、ゲームとして楽しめる要素があることには間違いないだろう。『牧場物語』はプレイにかかる時間が長いため、編集部でも実際にプレイできた人が少ない。そのために、見た目でしか評価できないので◎印が付いていないのかもしれない。そのほかのゲームソフトでは、『古田敦也の～』が『牧場物語』の次に印が付いているゲームソフトだが、○印が2つに△印が1つだけ。野球ゲームが好きな人のチェックだけで終わっている。さらに今回は、1つも印が付いていないゲームソフトが4本もあるのがとても残念だ。また、『SDガンダムジェネレーション～』以外に『～チャチャ』や『忍たま～』と、人気アニメが原作のゲームソフトが2本あるが、ナビゲータにファンがいなかったようで、印が付いていない。これら2つのゲームの原作ファンがいれば、もう少し変わってくるのだろう。

➡牧場経営に合ったイベントがマル

今回の対象ソフト

ナビゲータデータ

ファミマガ64の編集部員が普段どのジャンルのゲームを好んでプレイしているか、最近プレイしてハマったゲームソフトは何かを示している。この表でゲーム名の後ろに示している略号は次のとおり。GBはゲームボーイ、SFCはスーパーファミコン、SSはサターン、PSはプレイステーションのソフトを表す。

派	ナビゲータ	忍たま乱太郎すぺしゃる	赤ずきんチャチャ	牧場物語	スーパーパワーリーグ4	桃太郎コレクション	スーパーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション アクシズ戦記	スーパーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション バビロニア戦記	熱闘サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	古田敦也のシミュレーションプロ野球2	ナンバーズパラダイス	大戦略エキスパートWWII	本家SANKYO FEVER 実機シミュレーション3
RPG派	五野上（ポケットモンスター／GB）	—	—	△	—	—	◎	◎	—	—	—	—	—
RPG派	松村（不思議のダンジョン2 風来のシレン／SFC）	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
RPG派	川島（デカスリート／SS）	—	—	△	—	—	—	—	—	—	—	—	—
RPG派	吉田（下級生／パソコン）	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—
アクション派	曽根（ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／NEO-GEO）	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—
アクション派	木村(輝)（スペースハリアー／SS）	—	—	△	△	—	○	—	—	△	—	—	—
アクション派	越塚（デカスリート／SS）	—	—	○	—	—	—	—	○	—	—	—	—
アクション派	中谷（海のぬし釣り／SFC）	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—
シミュレーション派	藤岡（バーチャルカメラマンPart3杉本ゆみか／3DO）	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—
シミュレーション派	石原（グレイステストナイン'96／SS）	—	—	△	—	—	—	—	—	—	—	—	—
シミュレーション派	興津（Jリーグ プロサッカーチームをつくろう!／SS）	—	—	△	—	—	—	—	—	—	—	—	—
シミュレーション派	佐藤（海のぬし釣り／SFC）	—	—	○	—	—	—	—	—	○	—	○	—
シミュレーション派	鹿沼（バイオハザード／PS）	—	—	○	—	—	—	—	△	—	—	—	—
シミュレーション派	木村(優)（バイオハザード／PS）	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—
シューティング派	浅利（NiGHTS／SS）	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	△
その他	高島（NOëL／PS）	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
その他	加藤（なし）	—	—	△	—	—	—	—	—	—	—	○	—

各ゲームソフトに付いている編集部員の評価は次のとおり。◎は絶対買うゲームソフト。○は買いたいとは思っているゲームソフト。△はすぐには買わないけれど気になるゲームソフト。

SUPER MARIO CLUB スーパーマリオクラブ

シムシティJr.

総合評価 ★★★★★★★

総評 パソコン用ソフト『シムタウン』の移植版。「町を作る」ことを楽しませる簡易的なシステムになっている。ゲーム中の説明やフォローが少なく、ややとっつきにくい面もあるが、グラフィックの質は高い。また、全体的な雰囲気やゲーム内容は良くできている。

長所 町を大きくしていく楽しみがある。また、目的意識を持たせた『シナリオモード』がプレイの幅を広げている。

短所 セーブデータを1つしか残すことができない。また、広範囲で同じ行動をする場合に、何度もクリックしなければならない。

古田敦也のシミュレーションプロ野球2

総合評価 ★★★★★★★

総評 野球の駆け引きが再現されている。また、『エディット』の自由度が高く、データや記録など充実していて良い。プレイ画面の視覚的な印象が悪く、イベントや演出に物足りなさもあるが、まとまった内容と言える。

長所 多数の『進行モード』が用意されている。また、ゲーム中でもその点が変更できるために、自分の好みのスピードでゲームを進められる。

短所 選手の不調の詳しい原因と、その対処法がわかりにくい。

ウィザードリィ・外伝IV

総合評価 ★★★★★★★★

総評 『ウィザードリィ・外伝』シリーズの最新作。舞台設定がシリーズと異なり東洋のイメージになっているが、基本システムはシリーズを踏襲したものになっている。操作などに不満な点もあるが、パーティ編成やダンジョンのクリア順などの自由度が高い。また、前作からのキャラクタを転生させることができるなど、『ウィザードリィ』シリーズファン向けのゲームとしての完成度は高い。

長所 11種の種族、14種の職業、性別、性格とキャラクタの要素が多く、自由にキャラクタメイキングをすることができる。また、『パーツシステム』の採用により、敵のバリエーションが豊富で良い。

短所 町やキャンプでのコマンド操作に使いづらい点がある。

スーパーマリオクラブ「お薦めソフト」について

任天堂の社員および、無作為に選ばれた一般ユーザーが実際にゲームソフトをプレイして、グラフィックや操作性、満足度などの全8項目の評価について、一定の基準をクリアしたゲームソフトを「スーパーマリオクラブお薦めソフト」と認定している。さらに、認定されたゲームソフトに総評、長所、短所を加えて情報を提供している。

TOKYO GAME SHOW'96

話題満載のN64情報クローズアップ!
その他ゲーム・イベント情報盛りだくさん!

東京ゲームショウ'96

8月22日から24日まで
東京ビッグサイトで開催される
「東京ゲームショウ'96」を
N64にスポットを当てて紹介。
もちろん、さまざまなイベント、
各メーカーのブース情報も
バッチリフォロー!

開催直前パーフェクトガイド

ゲームもイベントもパーフェクト攻略

準備はバッチリ!! イベント完全ガイド

ハード間の垣根を取り払い、あらゆるハードのソフトが展示される東京ゲームショウ'96。開催を間近に控えてイベントの詳細が判明したので、ブース配置図や出展タイトルなどまとめて公開！ ここには載せていないが、会場ではゲームの展示だけでなく、各メーカーのゲームキャラのグッズや、ゲームコミックの販売も、それぞれコーナーを設けて行われるぞ。

出展社一覧

①コンパイル
②コナミ
③スクウェア
④カプコン
⑤バンプレスト
⑥グラムス
⑦セガ・エンタープライゼス
⑧NTT
日本アイ・ビー・エム
富士通
エプソン販売
⑨バンダイ・デジタル・エンタテインメント
⑩ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)
⑪ヴァージン インタラクティブ エンタテインメント
⑫日本コンピュータシステム(メサイヤ)
⑬やのまん
⑭ギャガコミュニケーションズ
⑮小学館プロダクション
⑯テクモ
⑰光栄
⑱アトラス
⑲SNK
⑳タカラ
㉑ナグザット
㉒ビクターエンタテインメント
㉓バンタンインターナショナル
㉔東京書籍(トンキンハウス)
㉕アスミック
㉖ビング
㉗トミー
㉘日本ビクター
パック・イン・ビデオ
㉙東芝EMI
㉚NECインターチャネル
㉛カルチャーブレーン
㉜アスク講談社
㉝オークスヘブン
㉞ゲームアーツ
㉟アクレイムジャパン
㊱NEC
NECホームエレクトロニクス
㊲T&Eソフト
㊳イマジニア
元気
㊴徳間書店インターメディア(TIM)
㊵ワープ
㊶ハドソン
㊷データム・ポリスター
㊸新声社
㊹エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)
㊺ヒューマン
㊻エニックス
㊼ジャレコ
㊽リバーヒルソフト
㊾データイースト
㊿コトブキシステム(ケムコ)
51カタパルト・エンタテインメント
52ナムコ
53パイオニアLDC
インクリメントP
シエラ・パイオニア
54エポック社
55レックスエンタテインメント
56ユービーアイソフト
57ソニーマガジンズ
58メディアワークス
59OZクラブ
60ライトスタッフ
61バリエ
62メディアエンターテインメント
63フィルインカフェ
64セタ
65ベック
66アローマ(ユーメディア)
67エクシング
68アイマックス
69ソフトバンク
70サン電子(サンソフト)
71アルトロン
72電波新聞社
73メディアクリエイト
74メディアクエスト
75サミー工業
76アートディンク
77バンダイ
78タイトー

主な出展タイトル

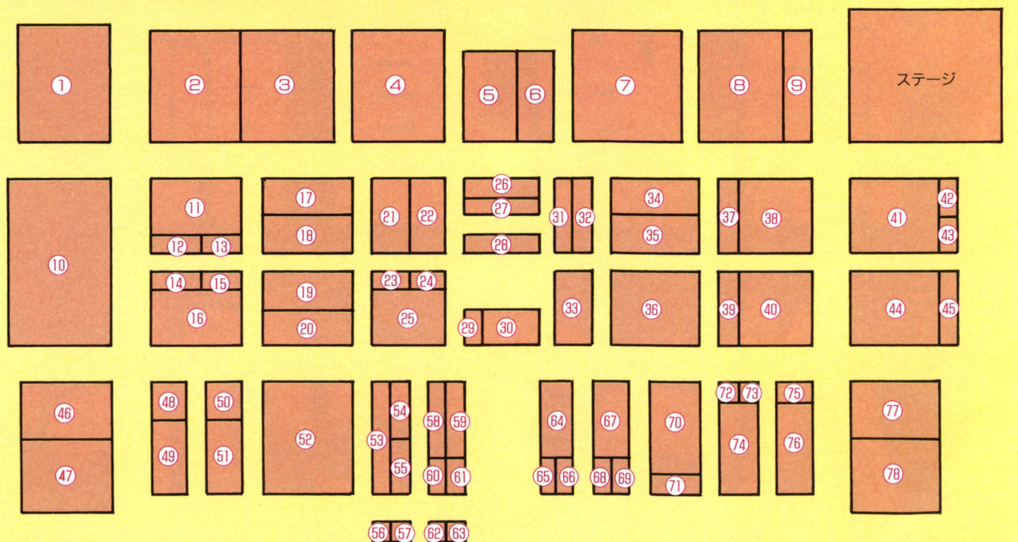
メーカー	機種	ジャンル	タイトル
イマジニア	N64	野球	超空間ナイター プロ野球キング
エニックス	N64	アドベンチャー	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット
エニックス	N64	ロールプレイング	スーパーファミコン ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…
エポック社	N64	アクション	ドラえもん(仮称)
カプコン	SFC	格闘アクション	ストリートファイターZERO2
カルチャーブレーン	SFC	アクション	忍たま乱太郎すぺしゃる
カルチャーブレーン	GB	バラエティ	スーパーチャイニーズランド1・2・3′
カルチャーブレーン	GB	格闘アクション	SD飛龍の拳 外伝Ⅱ(仮称)
カルチャーブレーン	GB	アクションパズル	パズル忍たま乱太郎GB
ケムコ	N64	シューティング	ブレードアンドバレル
コナミ	N64	アクション	がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府のおどり～
コナミ	N64	ゴルフ	実況ゴルフトーナメント97(仮称)
コナミ	N64	サッカー	実況Jリーグ パーフェクトストライカー
コナミ	N64	野球	実況パワフルプロ野球4(仮称)
コナミ	N64	麻雀	麻雀MASTER
コンパイル	SFC	アクションパズル	す～ぱ～なぞぷよ通 ～ルルーの鉄腕繁盛記～
セタ	N64	ゴルフ	セント・アンドリュース
セタ	N64	レース	REV LIMIT(仮称)
セタ	N64	シューティング	WILD CHOPPERS(仮称)
タカラ	SFC	ボード	スーパー人生ゲーム3
T&Eソフト	N64	パズル	Cu-On-Pa
T&Eソフト	SFC	ゴルフ	ペブルビーチの波濤New～トーナメントエディション～
データイースト	SFC	アクションパズル	マジカルドロップ2
パック・イン・ビデオ	SFC	シミュレーション	牧場物語
パック・イン・ビデオ	SFC	シミュレーション	モンスタニア
ハドソン	SFC	アクション	スーパーボンバーマン4
ヒューマン	N64	レース	ヒューマングランプリ In Formula 1
ユービーアイソフト	GB	レース	ストリートレーサー

開催要項

日時：8月22日～24日　9:30～18:30
(入場は17:00まで)
場所：東京ビッグサイト(東京国際展示場)
東展示棟(東1・2ホール)
入場券：チケットぴあ、チケットセゾン、ファミリーマート、JR東日本みどりの窓口、びゅうプラザなどで前売り券販売中。前売り券の価格は一般(中学生以上)800円、小学生400円。ポスターがもらえるポスターチケットは、一般のみで1600円。当日券は一般1000円、小学生500円。小学生未満は入場無料。
問い合わせ：東京ゲームショウイベント事務局
TEL 03-3246-6053

会場見取り図

※ブースの番号は、左の出展社一覧の社名の前にある番号に対応しています。



ステージイベント

<table>
<tr><th>日時</th><th>8月22日</th><th>8月23日</th><th>8月24日</th></tr>
<tr><td>10:00</td><td colspan="3">●インフォメーションプログラム
東京ゲームショウ'96の会場案内のほか、当日ステージで行われるイベントについて開催時間や内容などを紹介していく。</td></tr>
<tr><td>11:00</td><td colspan="3">〈参加型イベント〉●オリジナルイベント　●カルトクイズ予告
オリジナルイベントでは、その場ですぐに参加できる簡単なゲームに挑戦！　ゲストとして8月22日にジョーダンズ、23、24日につまみ枝豆がやってくる予定で、彼らと対戦することもできるぞ。優勝者には賞品が用意されている。カルトクイズ予告では、夕方から行われるカルトクイズの出題の対象となるゾーンを発表する。</td></tr>
<tr><td>12:00</td><td>〈ゲームミュージックバンドステージ〉
●コナミステージ　●コンパイルステージ
ゲームミュージックを演奏するライブショーを開催。コナミステージとコンパイルステージの2ステージを開催する。</td><td></td><td>●MELODYミニライブ
22、23日と異なり、昼に30分だけライブが行われる。</td></tr>
<tr><td>13:00</td><td></td><td>〈文化放送番組公開生放送〉
●吉田照美のやるきMAN MAN
ラジオの人気番組を、会場から生放送する。来場者や出展社に突撃インタビューを行う会場内突撃レポート、コスプレイヤーが飛び入り出演できる「やるMAN流コスプレバトル」などを行う予定。</td><td>〈文化放送公開録音〉
●広井王子のマルチ天国
番組で人気の即興ドラマ「火星物語」のヒロイン役として募集した、「火星ガール」のお披露目。</td></tr>
<tr><td>14:00</td><td></td><td></td><td>●コスプレ1000人パレード&会場審査</td></tr>
<tr><td>15:00</td><td>●人気アニメ声優ライブステージ
石川英郎、丹下桜、新山志保らを招き、トークを中心としたライブショーを行う。</td><td></td><td>〈参加型イベント〉
●オリジナルゲーム
●TGSコスプレ優秀作ファイナル発表
●声優ゲストミニライブ
コスプレの優勝者発表のほか、草地章江、三重野瞳を招いてトークを中心としたライブショーなどを行う。</td></tr>
<tr><td>16:00</td><td colspan="2">●MELODYミニライブ
東京ゲームショウ'96のイメージソング「Boom Boom My Heart」を歌う、女性3人のアイドルグループMELODYによるミニライブ。</td><td>〈フィナーレ〉
●チャリティーオークション</td></tr>
<tr><td>17:00</td><td colspan="2">〈参加型イベント〉
●カルトクイズ　●チャリティーオークション
カルトクイズでは、ゲームショウ会場内から選んだゾーンに関連した内容のカルトクイズに挑戦する。優勝者はその日のカルトチャンピオンとなり、賞品が贈られる。チャリティーオークションでは、人気声優の関連グッズをオークションにかける。</td><td>※イベント内容や、開催時間は、変更される可能性があります。最終日のイベントは17:00で終了となります。</td></tr>
</table>

展示会の間、会場のメインステージではイベント、会場近くの会議室では講義や座談会形式でのカンファレンスが開催される。イベントの方は声優のライブやゲーム大会、チャリティーオークションなど、3日間ともさまざまなイベントが行われる予定となっている。

カンファレンスの方は業界人向けのものと、ゲーム業界に興味を持っている人向けのものと、それぞれ分けて開催される。どちらも業界の著名人を招いて話を聞く形式となっているが、ちょっと変わったものとしては、ゲーム業界に就職してまもない若手社員100人を集めてアンケートを行うようなものも開催される予定だ。両方とも会場の入場料とはまた別に料金が必要となるので、詳しくは右ページに記載されている東京ゲームショウ事務局まで問い合わせを。

急告　ポスターチケットプレゼント

開催まであともうわずかとなったが、ファミマガ64の読者30名に緊急チケットプレゼントを敢行！　このチケットは、ゲームキャラが集合したポスターの下の方にチケットが印刷された限定モノ。応募はハガキの裏に住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、〒103　東京都中央区日本橋室町1-11-8　神茂ビル6階　東京ゲームショウイベント事務局　チケット「ファミマガ64」係まで。締め切りは8月17日（金）必着だ。

➡大きなポスターが届くぞ！

カンファレンス

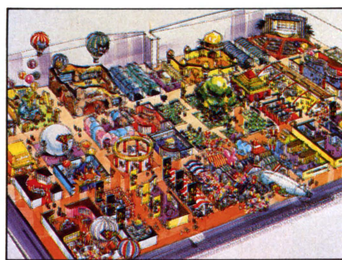
日	区分	セッション	時間	内容
8月22日	ビジネスカンファレンス	(セッションA) ネットワークメディアによるゲーム産業の変革	10:00~12:00	TVゲームのネットワークシステム化の行方
			13:00~14:30	編集長座談会 ネットワーク型エンタテインメントソフトへの期待
			15:00~16:30	インターネットとエンタテインメントソフト
	ヤングカンファレンス	プログラムA	13:00~14:30	企業家群雄伝 ジャパニーズドリームを語ろう！ PART1
		プログラムB	15:00~17:00	ゲーム業界の実体 ゲーム会社若手社員100人アンケートショー
8月23日	ビジネスカンファレンス	(セッションB) ゲーム産業を取り巻く制度と法律	10:00~12:00	デジタル著作権入門
			13:00~14:30	TVゲームの倫理問題
			15:00~16:30	ゲームソフトの担保融資制度への期待と課題
	ヤングカンファレンス	プログラムC	13:00~14:30	企業家群雄伝 ジャパニーズドリームを語ろう！ PART2
		プログラムD	15:00~17:00	クリエイターズディスカッション
8月24日	ビジネスカンファレンス	(セッションC) TVゲームのマーケティングを考える	10:00~12:00	TVゲーム市場概論
			13:00~14:30	TVゲームのマルチプロモーション戦略
			15:00~16:30	ボーダーレス時代の複合ショップの行方

※プレゼント当選者の発表は、発送をもって代えさせていただきます。また、商品は8月20日までに発送する予定です。

ゲームで遊んでグッズもゲット！

N64 SFC GB 全出展タイトル＆メーカーブース情報！

全出展メーカーの中から、任天堂のハードに対応したソフトを出展するメーカーをピックアップ！さらに、出展されるソフトの完成度や、ブース内で行われるイベント・プレゼントなどを教えちゃおう。また、オマケといっては何だが、弊社・徳間書店インターメディアでもブースを持っているので、そこで何が行われるのかを一足先にお知らせしておこう。



会場全体のイメージイラスト。中にはかなり凝った造りのブースもあるらしいぞ

イマジニア

〈N64〉
●超空間ナイター プロ野球キング

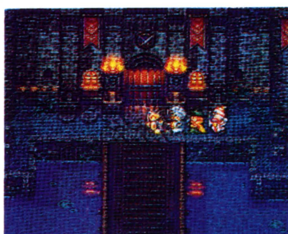
現在の完成度は50％くらいで、イベント当日は完成度60％くらいのものを遊べるようになる予定だ。ただ、今後の開発状況によっては、ビデオでの展示になる可能性があるかもしれないとのこと。

選手も球団も球場も、すべて実名。選手の姿も、実際の選手にできる限り近づくように作られているのだ

エニックス

〈N64〉
●ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット
〈SFC〉
●スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

『J2』は実際に遊べるものが展示される予定。『ドラクエIII』はスタートから最初の町に行くくらいまでの部分を遊べるようになるか、またはビデオでの展示になる。



操作性、グラフィックともにパワーアップした『ドラクエIII』。会場に行けば、自分の目で確かめられるぞ

エポック社

〈N64〉
●ドラえもん（仮称）

イベント開催中、毎日先着150名にドラえもんグッズをプレゼントする。ゲームの完成度は現在30％ほどで、当日は1ステージだけ遊べるようになる予定だ。

ドラえもんが、しずかちゃんが、ポリゴンになって画面内を自由に動き回っている姿をゼヒ見てみよう！

カプコン

〈SFC〉
●ストリートファイターZERO2

現在はまだ開発中だが、発売が近づいてきたSFC『ストリートファイターZERO2』の、100％完成バージョンで遊ぶことができる予定。ブースのテーマは、夏らしく『パラダイス』。

ＳＦＣで培った『ストII』シリーズの移植の成果が、『ZERO2』の中にもきっと活かされているはず

カルチャーブレーン

〈SFC〉
●忍たま乱太郎すぺしゃる
〈GB〉
●スーパーチャイニーズワールド 1・2・3
●SD飛龍の拳外伝II
●パズル忍たま乱太郎

『忍たま乱太郎』、『スーパーチャイニーズ』、『飛龍の拳』など、カルチャーブレーンの人気シリーズが4本勢ぞろい！いずれのタイトルも、当日は100％完成したもので自由に遊べるようになる予定だ。さらに、会期中は3日間とも『忍たま乱太郎すぺしゃる』の中に入っているサブゲームを用いたゲーム大会を開催する予定。この大会に向けて、さまざまな景品が用意されているぞ。

基はTVだが、カルチャーブレーンのゲームキャラとしても定着してきた感じのする『忍たま乱太郎』

前に遊んだことのある人にとっては、かなり懐かしい『スーパーチャイニーズ〜』

ケムコ

〈N64〉
●ブレードアンドバレル

完成度50％程度のロムで遊ぶことができるほか、ビデオでも同じような内容のものが展示される予定。ブースを訪れてくれた人のために、たくさんのプレゼントが用意されているぞ。また、ブースではかわいいピエロが待っている。

ヘリコプターを、3Dスティックで動かしてみよう。アナログ入力ならではの自在な動きが楽しめるはずだ

©IMAGINEER CO., LTD／GENKI・ギブロ／ミント／エニックス・ENIX・ふじ子／小学館／テレビ朝日／EPOCH・CAPCOM CO., LTD.・KEMCO・NHK／尼子騒兵衛／総合ビジョン／カルチャーブレーン・カルチャーブレーン

コナミ

〈N64〉
●がんばれゴエモン5 〜ネオ桃山幕府のおどり〜
●実況ゴルフトーナメント97（仮称）
●実況Jリーグ パーフェクトストライカー
●実況パワフルプロ野球4（仮称）
●麻雀MASTER

これまで謎に包まれていたコナミのN64タイトルが一気に判明したが、会場でそれぞれどのような形で展示されるのかはまだ未定。ほかには『ときめきメモリアル』コーナーが設けられて、これまでに描かれた原画やグッズ、ヒストリーなどの展示が行われる。また、毎日先着1万名に「詩織の清涼うちわ」がプレゼントされる。

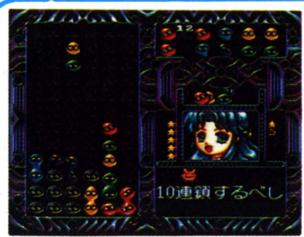
『ゴエモン』の灯は消えず！ ちゃんとN64で「5」が出るなんて、幸せ。写真はSFCの「4」

選手がフルポリゴンに!? 写真はSFCの『実況パワフルプロ野球'96 開幕版』

コンパイル

〈SFC〉
●す〜ぱ〜なぞぷよ通 ールルーの鉄腕繁盛記ー

すでに発売されているSFCの『なぞぷよ通』は、ロムカビデオで展示される予定。ほかには、オリジナルグッズの販売や、レディース、ジュニアなども交えたぷよ大会が毎日行われる。



1問ずつじっくりと問題を解き始めたら、展示会の間中、ずっとプレイしつづけることもできちゃう!?

セタ

〈N64〉
●セント・アンドリュース（仮称）
●REV LIMIT（仮称）
●WILD CHOPPERS（仮称）

これまでセタから発表されていたN64のタイトル3本は、すべてロムで見ることができる。いずれもビデオだけでの展示になることはないが、展示会までの開発状況によっては、実際に遊ぶことができず、デモシーンだけの展示になるゲームが出てくるかもしれない、とのこと。また、ブースを訪れた人には、プレイステーションで発売される『バスタード!!』のオリジナルグッズをプレゼントする予定となっている。

タカラ

〈SFC〉
●スーパー人生ゲーム3

完成度80%ほどのロムが展示される。コンピュータ戦は開発状況によってはちょっと無理かもしれないが、対戦なら問題なく遊ぶことができる、とのこと。

T&Eソフト

〈N64〉
●Cu-On-Pa
〈SFC〉
●ペブルビーチの波濤New

いずれも完成度100%のもので遊ぶことができるようになる。また、『Cu-On-Pa』では一般参加OKの対戦勝ち抜きゲーム大会、『ペブルビーチの波濤New』では雑誌社対抗ゲーム大会を開催する予定となっている。

データイースト

〈SFC〉
●マジカルドロップ2

完成度100%のSFC『マジカルドロップ2』で遊べるほか、毎日3〜4回、豪華景品を用意したゲーム大会を開催する。

業務用では選べなかったボスキャラを使って、友達と対戦しちゃおう！ 強くなった気分になれるかも

パック・イン・ビデオ

〈SFC〉
●牧場物語
●モンスタニア

『牧場物語』は展示会の時には発売されているので製品版、『モンスタニア』は完成度100%のロムで遊ぶことができる予定。

一見地味ながらも、じっくり遊べる『牧場物語』。画面を見ただけだとわからないから、ゼヒ遊んでみよう

ハドソン

〈SFC〉
●スーパーボンバーマン4

現在発売中の『スーパーボンバーマン4』で遊ぶことができる。また、セガサターンの『サターンボンバーマン』を使った、豪華ゲストとの10人対戦プレイも可能。

徳間書店インターメディアブースでオリジナルグッズをもらおう！

10月18日創刊のゲーム総合週刊誌「ファミマガWeekly」の告知と、ブースを訪れた人に創刊記念のテレカ、うちわ、サンバイザーなど、さまざまなグッズのプレゼントを行う予定。また、雑誌のバックナンバーや、既刊のムック、攻略本などの販売も行う予定となっているので、買いのがした本がある人は要チェック！

これが新創刊「ファミマガWeekly」のロゴだ！

ヒューマン

〈N64〉
●ヒューマングランプリ In Formula 1

まだはっきり決まっていないが、ロムかビデオのどちらかで展示する予定。ブースを訪れた人にはオリジナルグッズをプレゼントする予定になっている。

ユービーアイソフト

〈GB〉
●ストリートレーサー

完成度100%のロムで遊べるほか、同タイトルのプレイステーション版、セガサターン版も用いたゲーム大会を開催。

SFCで発売されている同名タイトルを移植したもの。GBではユービーアイソフト久々の1本となる

©KONAMI・COMPILE・DATAEAST CORP.・AMCCUS／PACK-IN-VIDEO CO., LTD.・UBI Soft Entertainment／Vivid Image

注目のN64ソフトを紹介!

エニックス

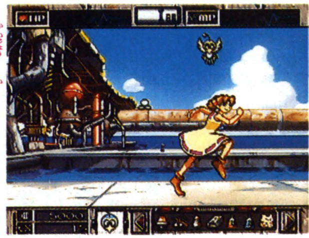
ワンダープロジェクトJ2

発売日未定
価格未定

ロム出展予定
完成度 50%

元気に動き回るジョゼットに会えるぞ!

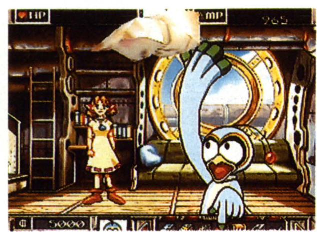
エニックス初のN64ソフトとして注目を集める『J2』。内容は、プレイヤーが、機械人間の少女「ジョゼット」と会話することで、ジョゼットに人間らしい行動や感情を教えていく、というアドベンチャーゲームだ。これまでの記事からもわかるとおり、ジョゼットの豊かな表情や動きは、すべて滑らかなアニメーションで表現されており、今後発売予定のN64ソフトの中でも注目の作品だ。会場では開発中のロムが展示され、実際にプレイできるとのこと。ジョゼットの表情や行動を、発売に先駆けて生で体験できる絶好のチャンスだ!



会場に行けば、ジョゼットの元気に走り回る姿が見られる。お話もしてみたい…

私とお話しましょ♥

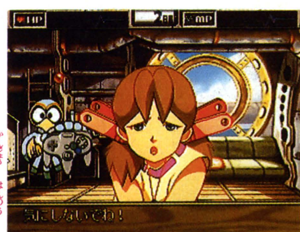
にっこりと笑いかけるジョゼット。プレイヤーはジョゼットの行動や問いかけに、肯定や否定といった感情で応えるのだ


アイテムはポリゴンで表現されている

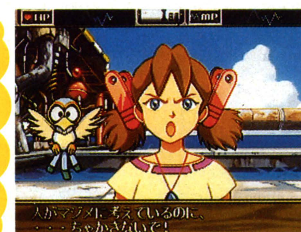
メーカーからのコメント

このゲームは実際にプレイすることで楽しさがわかると思います。会場では、アニメーションで動きまくるジョゼットが見られます。実際の画面をぜひ見てください。

表情に注目!



プレイヤーの感情に反応し、なぐさめてくれることも…



いい加減な態度をとると怒られちゃうこともあるぞ

T&Eソフト

Cu-On-Pa（クオンパ）

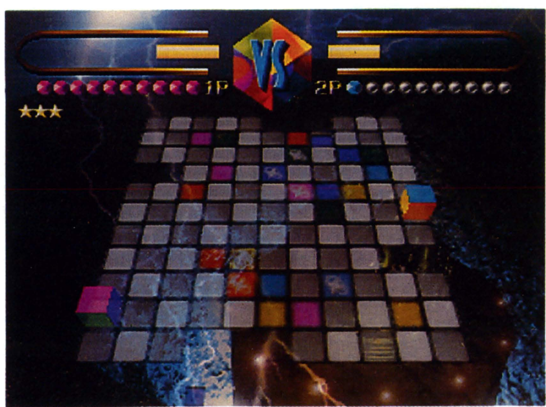
9月発売予定
価格未定

ロム出展予定
完成度 100%

手軽に遊べるイージーモードの追加を検討中!

パネルの上でキューブ(立方体)を転がし、色のついたパネルを消していくパズルゲーム。ゲームモードは、100面クリアを目指すものや対戦モードの存在が明らかにされていたが、今回新たに、裏表が同色のキューブを使うイージーモードの追加が検討されていることが判明。実現すれば、より幅広い年齢層で楽しめるものになりそうだ。なお、会場には製品版と同等のロムが出展され、自由にプレイできる予定。また、VSモードを使ったゲーム大会が開催される。

ゲーム大会はVSモードで



当日はVSモードでゲーム大会が催される。一般の人が実際にプレイできる機会は、これが初めてのハズ。早めに会場に行って腕を磨けば…!

会場で100%のロムが出展されるということは、発売も間近!?

キューブの動かし方や消し方は説明を読むより実際にプレイするほうがはるかに理解しやすい

メーカーからのコメント

具体的な操作方法は実際にプレイして初めてわかるもの。ぜひ直接キューブを転がしてプレイしてみてください。また、ゲーム大会にも大勢の参加をお待ちしています。

©ギブロ/ミント/エニックス・T&E SOFT, Inc. All rights reserved. Under licence from ONESONG PARTNERS, INC. "Endorfun" Original game design&Programs/ONESONG PARTNERS, INC.

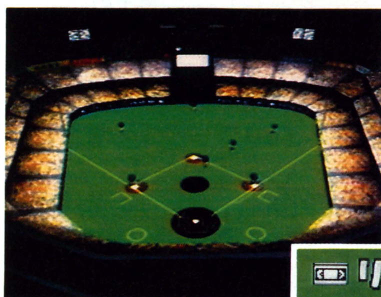
イマジニア
超空間ナイター プロ野球キング

発売日未定
価格未定
ロム出展予定
完成度 60%

滑らかな視点変更など、映像面の演出に注目!

タイトルの「超空間」の名に恥じぬ、フルポリゴンで構成された野球ゲームだ! 細かく設定された選手の能力データや、プレイ中にさまざまな視点で楽しめるのがウリとなっている。現在、完成度60%のロム出展に向けて鋭意制作中とのことだ。

キャラは選手の特徴をデフォルメしたものだ


球場を上空から見下ろすアングル。視点変更がダイナミックだ

プレイの再現（リプレイ）が可能

メーカーからのコメント

ボール際のホームランのときに観客席からの視点になるなど、ビジュアル面での演出をぜひご覧ください。会場には実際に遊べるロムが出展できるようガンバリます。

エポック社
ドラえもん（仮称）

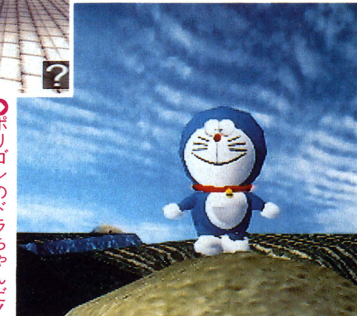
発売日未定
価格未定
ロム出展予定
完成度 30%

ポリゴンのドラえもんで3D世界をお散歩!

N64の力でフルポリゴンの3Dアクションに生まれ変わったドラえもん。具体的なシステムやひみつ道具など、詳細はまだ未定だ。会場には1ステージぐらいの範囲で遊べるロムが出展される予定なので、プレイして世界観を味わうことができるぞ。

4人で交代しながら遊ぶことも可能になる予定

巨大な敵の出現に、のび太くん、ちょっと慌て気味。表情がイイ


ポリゴンのドラちゃんだ!

メーカーからのコメント

このソフトはN64の機能を十分に活かし、それぞれのキャラクタの魅力がたっぷり詰まった3Dアクションゲームになっています。皆様のお越しをお待ちしています。

コナミ、セタ、ヒューマンもN64ソフトを出展予定!

今回、画面写真は入手できなかったものの「東京ゲームショウ'96」では、さらに9本のN64ソフトが出展される予定だ。15ページを見てもらえばわかるとおり、コナミが5本、セタが3本、ヒューマンが1本のタイトルを挙げている。いずれも、今まではタイトルやジャンルの発表のみだったが、現在各メーカーともロムの出展を目指して制作中とのこと。会場での出展内容に期待したい。なお、会場で入手した情報は、次号で紹介していく予定だ。

SFC版

右の画面写真はSFC版の「ヒューマングランプリ4」だ。N64版はやはりポリゴンか?

ケムコ
ブレードアンドバレル

発売日未定
価格未定
ロム出展予定
完成度 50%

よりよいものを目指してクオリティアップ中!

ヘリコプターや戦車を操り、敵をガンガンと撃ちまくる3Dシューティング。画面写真からグラフィックのクオリティの高さが伺えるが、さらに磨きをかけるとのこと。現在ロム出展を目標に開発中。

メーカーからのコメント

会場では1～2ステージぐらい遊べるロムの出展を予定しています。まだ、クオリティアップをはかっている段階なので、ビデオでの紹介のみになる可能性もあります。

ビルの谷間をくぐり抜け、敵のヘリをミサイルで撃墜!

©藤子／小学館／テレビ朝日／EPOCH・IMAGINEER Co., Ltd.／GENKI・KEMCO・HUMAN／LICENSED BY FOCA TO FUJI TELEVISION.

PCエンジンのゲームが自分でつくれる!!

※付属品:
CD-ROM×1&FD×1

DEVELO でべろ スターターキット BASIC編

第2弾

好評発売中
予価5,000円税込

ゲームプレイヤーからゲームクリエイターへ。
カンタンBASICでゲーム作りの醍醐味を味わえるツールブック登場!!

PCエンジンで一般ユーザーがソフトを開発できる「でべろ」シリーズの第2弾「でべろスターターキット・BASIC編」が「でべろスターターキット・アセンブラ編」に続いていよいよ登場! 今回は、初心者にやさしいBASICでプログラムが楽しめます。より多くの人たちにゲーム作りの楽しさを味わってもらえると思います。

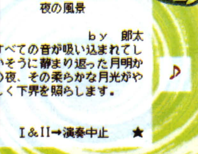
内容は、BASICのサンプルプログラムを含めたマニュアルに、必要なプログラムやツール類が収録されたスーパーCD-ROM²、PC-98シリーズとMSX用にコンバートするための2DDフロッピーディスクが付いてきます。このブック&ツールの他に、「でべろBOX」(税込1万円)というお手持ちのパソコンとPCエンジンをつなぐインターフェイスを購入していただくことにより、非常に安価でありながら、十分ゲーム作りが楽しめる環境ができあがります。

ぜひ、弊社の「でべろ」シリーズでゲームクリエイターの一歩を踏み出してください。

プログラム

グラフィック

ミュージック



キミの部屋が開発ルームに!!

さらにプロを目指すキミに!!
「でべろスターターキット・アセンブラ編」
～好評発売中 5,000円(税込)～
※付属品CD-ROM×1&FD×1

でべろ動作環境 PCエンジン:スーパーCD-ROM2システムが動作する機種
パソコン :PC-98(VX以降の機種。CPUは80286以上)
MSX :(MSX2以降の機種)

※MSXとの接続には専用ケーブルが必要です。ご要望の方は、プラス1,000円にてお申し込みください。
※専門学校などの副教材として、多数お求めの場合は、別途お見積りいたします。
※でべろという名前は、制作者を意味する英語Developer(デベロッパー)から取りました。

申し込み方法は、下の申し込み書と金額を同封のうえ、下記の宛先まで現金書留でお送りください。なお、「でべろスターターキット・アセンブラ編」と「でべろスターターキット・BASIC編」は、お近くの書店で注文できます。詳しいことは、当社販売部(03-3573-8613)までお問い合わせください。

〒105 東京都港区東新橋 1-1-16
徳間書店インターメディア株式会社
「でべろスターターセット」係

でべろに関するお問い合わせは
TEL. 03-3573-8604

キリトリ線

でべろスターターセット申込書

お名前	フリガナ	でべろスターターキット・アセンブラ編 5,000円(税込)	冊
		でべろスターターキット・BASIC編 5,000円(税込)	冊
おところ	フリガナ 〒	でべろBOX 1万円(税・送料込)	個
		MSX用ケーブル 1,000円(税込)	本
☎	( )	合計金額	円

これをコピーして使用してもらってもかまいません。

美少女キャラ＆声優ひとりじめマガジン

Virtual IDOL
バーチャル・アイドル

いよいよ **月刊化!**

毎月22日発売!!

表紙は、國府田マリ子の超プリティショット♥
さらに、マリ姉・特製下じきの付録付き!!

美少女アイドルのことがたくさん知りたい。
より多くの声優の情報がほしい。
そんな声にお応えして「バーチャル・アイドル」は
いよいよ月刊誌になります。
これで、ゲーム・ラジオ・イベント・CDなどの
情報がスピーディかつタイムリーに
手に入るようになります。
もちろん、内容のほうもパワーアップ。
美少女キャラと声優のアイドル誌
「バーチャル・アイドル」は、
これから毎月、本屋さんにならびます!!

9月号に登場のゲーム＆声優

- 同級生2／ときめきメモリアル／センチメンタル・グラフティ
  銀河お嬢様伝説ユナSS／ドラゴンナイト／女神天国II　ほか
- 國府田マリ子／椎名へきる／金月真美／宮村優子／菊池志穂
  桜井智／井上喜久子／冨永みーな　ほか

バーチャル・アイドル9月号　発売中
880円（税込）

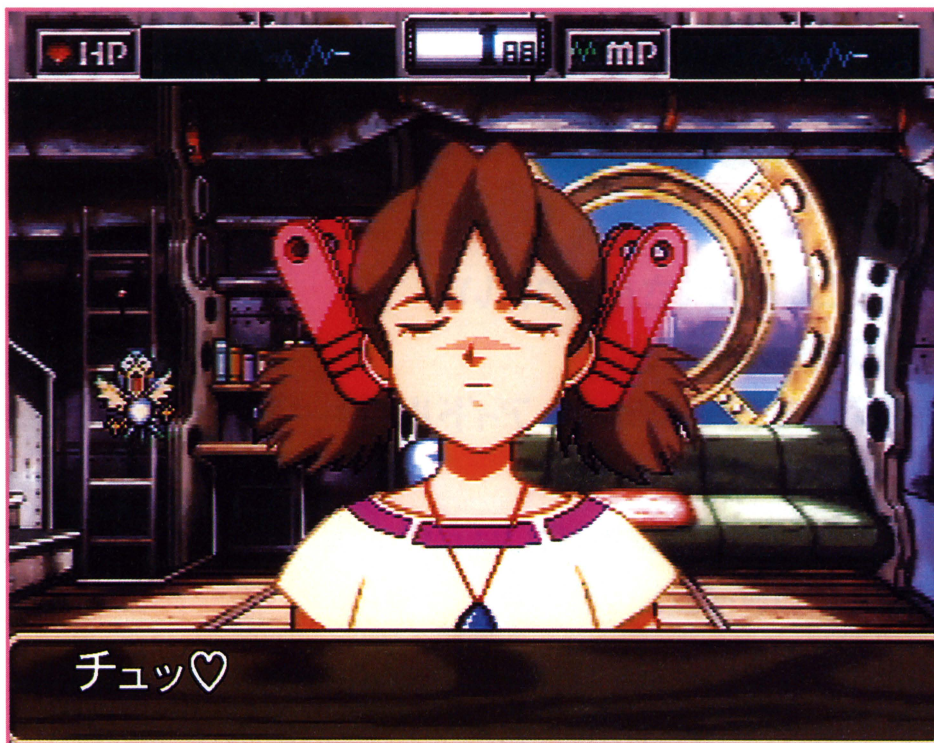
発行／徳間書店インターメディア　発売／徳間書店

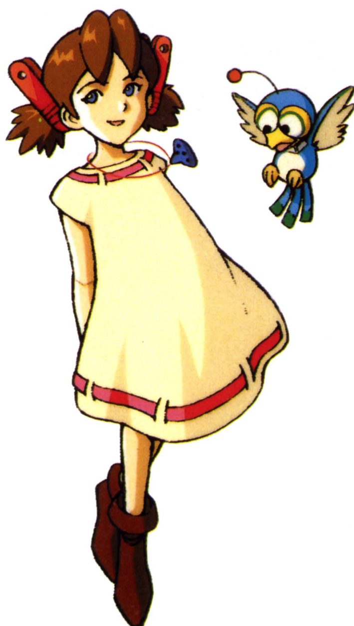
※発行に関するお問い合わせは、徳間書店インターメディア☎03-3573-8613(販売)まで。

およびNINTENDO64は任天堂の商標です。

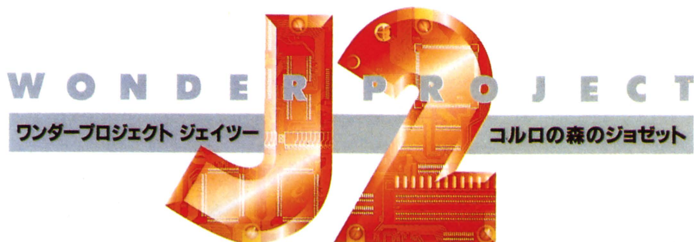
君は彼女をほっとけない。

主人公は、機械の少女「ジョゼット」
彼女は君の接し方次第で怒ったり、泣いたり、笑ったり…。
さまざまな表情や仕草を見せる彼女に、
君は恋を感じてしまうかも!?





さらに進化したコミュニケーションアドベンチャー
エニックス「ニンテンドウ64」ソフト第一弾!!



©ギブロ/ミント/エニックス 1996

'96年発売予定

株式会社 エニックス 〒160東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル3F ■ゲーム専用お問い合わせ☎03-3371-5581 ※電話番号は正確にお願いいたします。

1996任天堂 N64ラインナップ。緊急検証

年末までに発売される予定の任天堂ブランドソフトの中から、注目作をピックアップ。その内容を紹介しよう。

ウェーブレース64

9月発売予定
9800円

水の動きがポイントのレースゲーム

任天堂ブランドのソフトの中ではもっとも早く発売される予定の水上レースアクション。「水」の特性をゲーム中に再現、独特の慣性など従来のレースゲームにはなかった新しい操作感覚が最大の特徴だ。その分最初は少し操作にとまどいがありそうだが、乗りこなす快感を覚えたら、クセになってしまうかもしれない。

また視覚的に特筆すべき点としては、水のうねりや水しぶきのグラフィック表現につきる。N64の高いスペックで、これまで難しいとされてきた水の表現が、より自然に描きだされているぞ。

もちろん2人同時プレイ可能。上下2分割の視点で熱い戦いができるぞ

これはリプレイモードかな？ 飛び散る水しぶきに注目。とても自然なかんじ

華麗なジャンプもOK!!

アクロバティックな空中側転の連続写真。実際のレースで役立つのかどうかは不明だが、こんなカッコイイ技なら使ってみたいね

FANTASTIC!!（ファンタスティック）

編集部の勝手に予想　リプレイもアリ？

5月のE3のイベントでは、調整前のバージョンをプレイすることができた。操作感覚が特徴的なのは前述したとおりだが、視点変更の自由度が高いのも印象に残った。自機（？）の後方からだけでなく、横方向など好みの視点を選べるようだ。リプレイモードも搭載されている。

画面左下の「MISS」は、転倒してしまった回数などを表示している

©Nintendo

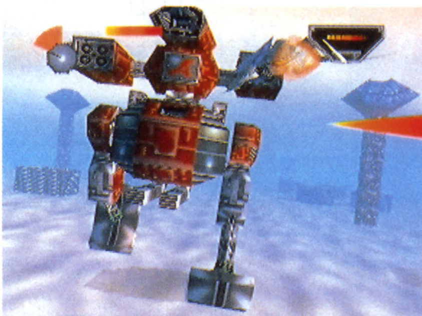
スターフォックス64

12月発売予定
9800円

戦いの舞台が大きく変わる

SFC版で初めてポリゴンゲームの凄さを見せつけてくれた『スターフォックス』。N64ではさらにグラフィックに磨きがかかり、より激しいドッグファイトが展開しそう。今回は宇宙はもちろん、陸海空と、戦いの舞台のバリエーションが増えるらしい。

E3では、戦車形態で地上を移動して、敵機を撃墜する自機も確認されている。どうやら自機のバリエーションもいくつかあるようなのだ。また、コクピットに乗っているフォックスが見えるシーン（ステージクリア画面か？）もあり、さまざまなパワーアップ要素が期待できそうだ。



3Dシューティングの草分けがN64でよみがえる

銃を片手に構えるフォックス。もしかしたらゲーム中でも、この銃を使って戦うシーンが出てくるのかな

編集部の勝手に予想
フォックスが機体を飛び出す

左にあるフォックスのイラストに注目。一見ただのイメージイラストのようだが、手に銃を持っているのが気になるところ。もしかしたら、フォックスが機体から出て、銃撃戦などをするのでは…？ 機体を乗り換えることも判明しており、画面上で実際にフォックスを操作するのかも？

カービィのエアライド

12月発売予定
9800円

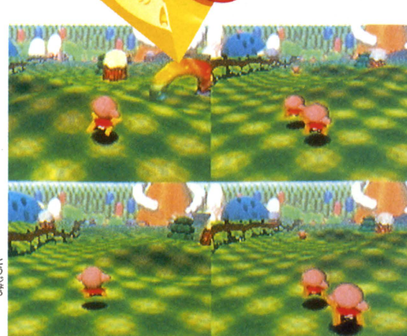
すべりまくりのアクション

HAL研究所開発の人気シリーズのN64版。シリーズとはいっても、これまでのような横スクロールアクションではなく、3D世界をスケボーのようなものに乗って駆け回るタイプのアクションゲームになりそう。去年の初心会では開発状況30%のバージョンが、3Dスティック体験ソフトとして出展されていた。あの状態から開発は大きく進展しているようだ。

また画面4分割による4人同時プレイができるのも大きな特徴のひとつだ。『マリオカート64』と同じ形式の同時プレイになりそうだが、一体どのようなシステムでゲームを進めるのかはまだ不明。レースゲームのようにも見えるけど…？

星に乗りさっそうとすべるカービィ。他のキャラも操作できるぞ

これまでのシリーズに登場しているキャラも登場。今回はプレイヤーキャラとして操ることができるようだ。カービィのライバルとなるキャラが生まれるかもね。



こまかなゲームシステムはまだ不明。操作するだけでも楽しいものになりそう

テトリスフィアー

10月発売予定
9800円

フランスH2O社のパズルゲームだ

前号でスクープした、フランスのメーカー開発による謎のパズルゲーム。『テトリスフィアー』のタイトルから落ち物パズルを連想してしまうが、画面を見ればわかるとおり、じつは立体のパズルだ。球状の物体にブロックをはめこんでいくように見える。いわゆる3D版テトリスといった感じもするが、システムはまったく不明。画面写真もまだこの1枚しか入手していない状態だ。

画面表示自体はシンプルな構成だが、右下のアイコンのようなマークも気になる。このマークを使ってブロックを操作するのか、それとも何かの表示なのか？

ブロックをはめ込む？

タイトルどおりテトリスチックな印象は受けるけど、どうやって遊ぶのかな？ ブロックをはめ込んでいくみたいだけど

©Nintendo・Nintendo／HALLABORATORY INC・Lucasfilm Ltd／Licenced exclusively to Nintendo／Shadows of the Empire and "Star Wars" trademark and logos are the exclusive property of Lucasfilm Ltd.Allrights reserved

マリオカート64

年内最大のキラータイトル

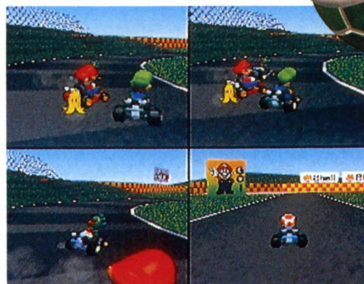
11月発売予定
9800円

前人気ランキングでもダントツの強さを誇る、おなじみの人気タイトル。ようやく11月の発売が正式に決まった。このソフトとN64本体、そしてコントローラブロスをまとめて買おうと思っている人も多いことだろう。

現在11月の発売に向けて開発が着々と進行中。ウリのひとつとなっている画面4分割表示は、高速処理など技術的な部分で改良を加えながら、1人プレイと比べて遜色ないレベルまで高める作業が進んでいる。また今回は3Dスティックの操作感覚をダイレクトに反映させるため、プレイヤーキャラの特性差をより大きくして、ゲームバランスの練りこみが行われている。テクニカルなクルマ、重戦車のようなパワフルなクルマなど、キャラのイメージとピッタリあうようなクルマが登場しそう。

ちなみに、あのルイージも満を持してN64に初登場。最近出番のなかったルイージだが、『マリオカート64』では活躍してほしいね。

⬆アイテムを使っての大逆転は『マリオカート』ならではだ



⬆今度は4人入り乱れてのバトルだ

編集部の勝手に予想

3Dスティックはタテ方向にも使用?

前号掲載の宮本茂氏インタビューのなかで、3Dスティックのことについて宮本氏に質問する場面があった。その場ではまだ秘密ということだったが、どうやら3Dスティックは左右の移動に使うだけではなさそうなのだ。編集部としては、ズバリ「タテ方向の操作で車体の傾きを調整する」ことに使うのではないかと予想している。

ヨッシーアイランド64

新次元の2Dアクション

12月発売予定
9800円

こちらもSFCの人気タイトルのN64化。意外にもポリゴンではなく3Dアクションだ。SFC版ではパステル調のグラフィックの横スクロールアクションとして好評だったことを考えると、当然の選択かもしれない。しかしN64ならではのグラフィック表現により、これまでの2Dゲームには見られなかった新しい何かが見られそう。「これがN64の2Dだ!!」というような、エポックメイキングなゲームを期待したい。

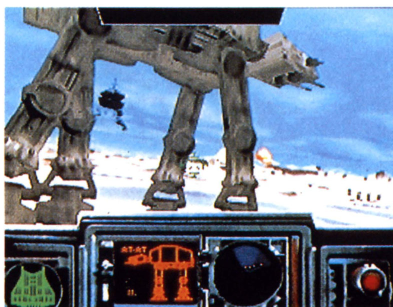
⬆このヨッシーが一体どんなグラフィックになるのか興味シンシン

スターウォーズ シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア

あの名場面をN64で忠実に再現

10月発売予定
9800円

同名SF映画の新シリーズを映画に先駆けてゲーム化。新シリーズとはいっても、これまでの映画の名場面をほうふつさせるような見せ場がいっぱいだ。ファンにはぜひ一度プレイしてもらいたい。一見すると3Dシューティングのようだが、いくつかのモードがあり、3D迷路を移動しながら、敵を倒していくアクションモードもある。



⬆まるで映画の世界に飛び込んだみたい

COMING SOON まだまだある注目作

年末までに発売される任天堂ブランドソフトはまだほかにもいっぱい。『エフゼロ64』のようなSFCの名作のパワーアップや、『ブラストコープス』のような海外のドリームチームの開発によるまったく新しいゲームなど、年末までの強力ラインナップには期待大。夏は新タイトルがなくてちょっとさみしかったけど、まだまだこれからだぞ。

⬆建物をバリバリ破壊していく、とんでもない発想のゲーム『ブラストコープス』

⬆画面はSFC版『エフゼロ』。ハードのスペックをこれでもかと見せつけてくれた

アメリカから独占ルートでキャッチ！
「NINTENDO POWER」の
公式情報を読めるのはファミマガ64だけ！

U.S.A. ホットライン

月イチでアメリカN64情報を中心にお届けしているこのコーナー。海外で開発しているゲームの記事など、なかなかお目にかかれないものばかりを満載。今回も『トップ・ギア・ラリー(仮称)』をはじめ、最新情報を紹介する。

アメリカより一足先に発売された日本のN64人気も気になるところ

9月30日のアメリカN64発売より約3カ月早い6月23日、日本ではN64と3本のソフトが同時発売された。当然アメリカのN64関係者にとっては、日本のN64の人気はとても気になるところ。今号の「NINTENDO POWER」でも下のようなページで、日本での発売に関する記事を取り上げている。その中にはアメリカのゲームファンの、N64に対する関心度の高さをうかがえるエピソードもあった。やはりわざわざ日本にN64を買いに来たマニアもいたとのこと。もちろん日本版の『スーパーマリオ64』などはゲーム内の表示は日本語。それでも飛行機代をかけてまで買い求めるという過熱ぶりなのだ。
(ファミマガ64編集部)

The Future is Now
NINTENDO 64 LAUNCHES IN JAPAN

On June 23rd, the Nintendo 64 went on sale in Japan, changing the face of video gaming forever. Nintendo Power's roving eye took in the monumental event just to give you a taste of what to expect on September 30th when the N64 arrives on this side of the Pacific.

THE SELL-OUT

WHAT'S IN THE BOX

●アメリカではまだ発売されていないN64が日本ではすでに発売、という記事。広告の解説までしている

今号のCONTENTS

TOPICS
『トップ・ギア・ラリー(仮称)』&『ブラストコープス』etc ……………………P25
PREVIEW
『ウェイン・グレツキーズ・3Dホッケー』……………………P27

画面写真を初公開！『トップ・ギア・ラリー（仮称）』byケムコ・アメリカ

ケムコ・アメリカの『トップ・ギア・ラリー（仮称）』の発売は1年近く先のことになるだろう。しかし今回そのコンセプトともなる画面写真を紹介できることになった。

これらの写真は、ケムコ・アメリカがニンテンドウ・オブ・アメリカ（NOA）に提示したプロモーション用のビデオから撮影したものである。このビデオはまだ開発途中のものであり、製品版のグラフィックはかなり違ったものになることが予想される。それでもこのソフトの開発チームの能力の高さを、これらの写真からうかがうことができるだろう。

このプロモーション用ビデオでいちばん印象的だったシーンは、路面状態が悪い道をハイスピードでとばす夜間のレースシーンだ。ラリー・カーのヘッドライトはガタガタ小刻みに揺れ、そのリアルさは見ているものにとって申し分のないものだった。

開発チームのプロジェクト・リーダーによると、このゲームのシステム的な特徴は2つのモードにあるという。1つはラリー・カーのシビアな操縦や物理的な動きをシミュレートした、難易度の高いスピードを追求したもの。もう1つはそれほど厳密な操作を必要としない、ほかのライバル車とのレースを楽しむモードである。

完成はかなり先のようだが、写真を見るかぎりかなりのクオリティを感じる。日本での発売は未定。日本でも人気の高いレースゲーム。写真だけでも魅力を感じる。

（ファミマガ64編集部）

右の3枚の写真からは、森のステージと砂漠のステージがあることがわかる。視点はこのような車の背後からのものになるか。背景のグラフィックがきれい

ドリフトも自由自在！

いちばん下の夜間走行の写真は迫力満点！　この写真を見ただけでゲームをやりたくなってしまう。右下の写真では雪の積もっているスリッピーなステージが確認できる

シリアスな未来を描く『ブラストコープス』by NOA

冷戦の終了とともに、多くの人は核の脅威はなくなったと考えている。しかしこの『ブラストコープス』を開発しているレアのプログラマー達はそうではなかった。彼らが考える未来は今まで以上に危険でスリリングなものだった。つまり放置されたままになっているミサイル運搬機がたくさんあったり、いたるところで高濃度の放射能が検出されたり、いまだに爆発する危険のある核ミサイルが存在するという世界である。

この世紀末的シナリオによるゲームの中で、プレイヤーは核弾頭を積んだミサイル運搬機の先頭に立ち、ブルドーザーやトラックなどの乗り物で障害物を取り除いていかなくてはならない。ビルを破壊して進むのはとてもスカっとする。しかしその目的は運搬機に載ってるミサイルが、ビルなどにぶつかって爆発しないようにするためなのだ。迅速に運搬機の通り道を作り、ミサイルを安全な目的地まで導くのがプレイヤーの役目なのだ。

今までは開発機器上での画面写真しか紹介できなかったが、ここに新しく紹介した画面写真はすべてN64から撮影したものである。写真を見ればわかるとおり、爆発シーンなどは家庭用のテレビでも非常にリアルに再現されている。

このゲームは日本でも発売が予定されている。かなりスリリングなシナリオ設定が印象的。

（ファミマガ64編集部）

↑左の数枚の写真から、トラック、ブルドーザーなど数種類の乗り物が登場することがわかる。拡大しても輪郭がぼやけないグラフィックがすごい

またN64参入のニュース『ダーク・リフト』by ビック東海

『ゴルゴ13』などで知られているビック東海は、開発のプラットホームをNESからN64に移した。そのN64最初のタイトルは『ダーク・リフト』。内容はすばらしいグラフィックと、特別な効果の伴う3D格闘ゲーム。その印象的な効果の1つはなめらかなカメラ・モーションである。それは自由に回転してファイター達をあらゆる方向から映しだしていた。

ビック東海はもともと日本のソフトメーカーである。ただし今のところこのソフトの日本発売の予定はない。だが長年NES（アメリカ版のFC）のゲームを開発してきたビック東海が、N64のソフト開発に参入したのは大きなニュースといえる。

（ファミマガ64編集部）

SFCもまだまだ元気！『スーパードンキーコング3』by NOA

N64だけではなく『スーパードンキーコング3』にも注目。将来的にはN64が大きなシェアを占めるだろうが、現在のところはNESのこのゲームも完成度が高い。

レンダリングでこのリアルなキャラクタ！ SFCでは最高のグラフィック画面といえる。おそらく日本でも発売されるだろう。

（ファミマガ64編集部）

動きはさらになめらか！

↑日本で発売されている『スーパードンキーコング2』より、さらにきれいになめらか～

↑↑これらはE3でも実際にプレイすることができた、最初の森の中のステージの1シーン

The NHLPA Presents WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY NHLPA

ONE OF THE GREATS

NINTENDO 64

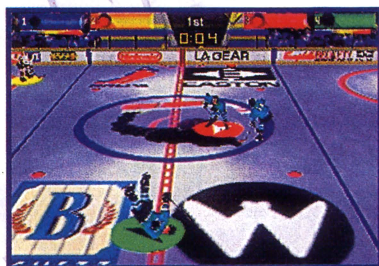
Keeping your stick on the ice won't be the problem once Wayne Gretzky's 3-D Hockey for the Nintendo 64 is released this fall from Williams Entertainment. But putting the Controller down may be next to impossible. This month's N64 Power play preview goes onto the ice to check out the lineup.

NINTENDO SPORTS

スピード感がたまらない！ざん新な3Dスポーツゲームを紹介

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

そのスピードと派手なプレイで多くの観客を魅了するアイスホッケー。そんなアクションをN64で体験できちゃうゲームをレポート！



◆◆NHLのスーパースター、ウェイン・グレツキーの協力で開発された『ウェイン・グレツキーズ～』。テレビで試合の中継を観ている感じにさせる画面

人気のアイスホッケーをゲーム化！

この秋にウイリアムス・エンタテインメントから、N64版の『ウェイン・グレツキーズ・3Dホッケー』が発売されれば、まちがいなくホッケーファンや多くのゲームファンをとりこにすることだろう。もうコントローラから手を離すことさえできなくなるかもしれない。それほどこのゲームは今までにない魅力を持っている。

ウイリアムス・エンタテインメントが『NBAジャム』をゲームセンターに投入してから、スポーツゲームは爆発的な人気がでた。『NBAジャム』の魅力は、複数のプレイヤーが同時に遊べるマルチ・プレイヤー・モードと、NBAの選手を本名で登場させていることだ。そして自在な操作感覚と息もつかせぬ派手なアクションも重要な要素である。ウイリアムス・エンタテインメントとアタリ・ゲーム・コーポレーションの開発チームは、それらの演出をゲームセンター版の『ウェイン・グレツキーズ～』でも利用して、大きな成功をおさめた。そして今度のN64版ではさらにたくさんのモードと演出を用意しているという。N64版はゲームセンターでプレイするよりも、もっとエキサイティングな内容なのだ！

編注 NHLとは？

NHLはNATIONAL HOCKEY LEAGUE（ナショナル・ホッケー・リーグ）の略。アイスホッケーのプロスポーツ団体である。アメリカン・フットボールのNFL、野球のMLB、バスケットのNBAとともに、アメリカでは多くの観客を集める人気スポーツである。NHLは北米の都市に本拠地を置く26チームで構成される。ウェイン・グレツキーはセントルイス・ブルースに所属し今年のプレーオフでも活躍した。

N64でスピード&パワーを再現

3Dグラフィックに注目!

このゲームの大きな魅力は、完全3Dグラフィックで表現されていること。プロダクト・デベロップメントのディレクターであるビル・ヒンドルフは「このゲームは最初の完全3Dスポーツゲームになるだろう。登場人物もリンクも操作の感覚もすべて3D。ほかのゲーム機ではこんな能力はない」と語った。このような3Dグラフィックを採用したおかげで、とても自由なカメラアングルを選択できるようになっている。例えば選手の頭越しの臨場感あふれるアングルや、ゲーム全体を見渡すことができる離れた位置からのアングルなど、あらゆるカメラアングルが用意されている。そしてそのカメラアングルの切り替えは、ボタン操作で簡単にできるのだ。だからゲームをプレイしながらでも、得点を確認したいときやパスコースを確認したいときなど、その時の状況に応じてボタンを押すだけで簡単にアングルが変更可能だ。

⇦⇦左の3枚の連続写真に注目。お互いスティックを投げ捨て、パンチで殴りあっている迫力のある写真。試合中にはこのようなハプニングやアクシデントがたくさん待ちかまえているらしい

スピード感とワイルドな動きがリアル!

最大4人プレイが可能

もう1つ今までにない特徴は、このゲームでは最大4人のプレイヤーが同時にゲームを楽しむことができること。N64本体に組み込まれた4つのコントローラ・ポートを全部使用することになる。そして選手をコントロールする感覚はとても敏感でなめらかなもの。ショットを打つこともパスを出したり受けたりすることも自由自在だ。N64の3Dスティックによりキャラクタの円滑な制御が可能となったのだ。そのなめらかな操作感覚は文章で表現するより、実際にプレイしてみないとその快感は理解できないだろう。

そしてプレイヤーの操作する選手はすべて実名で登場するのがファンにはたまらない。さらにそのジャージやチームのロゴなど、細かなグラフィックまで忠実に再現しているのだ。ゲーム設計者でプログラミングも担当しているエド・ログは「このゲームはE3でも実際に遊べる形で展示したが、ファンの多くはそのグラフィックの細部まで気にしてました。例えばジャージにプリントされてるマスコットの柄とか、その選手のナンバーとかチームのロゴとか。もちろん細かい部分まではっきり見分けることができたはずです。そのようなファンにとってのこだわりの部分まで、再現できたことが我々の大きな自慢なんです」と語った。そしてこれはまだ開発途中のもので、製品版にはまだやってみたいアイデアがあるという。その1つはNHLプレイヤー全員の顔をグラフィックに取り込んで、ゲームの中のキャラクタの顔にするというのだ。ゲームのキャラクタが実際の選手と同じく個性を持ったルックスで登場するとなれば、それこそホッケーファンは気が狂ったように喜ぶだろう。あこがれの選手になりきってホッケーをプレイできてしまうのだ!

⇦4人のプレイヤーは青、黄、赤、緑に区別されパックをキープしているときは★で表示される

2年前からの構想を実現

プロとマニアの共同開発

開発チームがまずゲームセンター版の開発に取り組み始めたのが2年前。そのときからコンシューマー機への移植のために、いろいろな構想を練ってきた。その開発チームのほとんど全員がホッケー選手か熱狂的なファンだったという。我々にとっては夢のような仕事でした。ホッケーというスポーツを本当に好きな連中ばかりでしたから」とビル・ヒンドルフは言った。そして今年の3月から、実際にウエイン・グレツキーを交えての作業に突入した。リンクの上をウエインが滑り、ターンし、シヨットを打つのをビデオに撮影した。それをもとにポリゴンキャラクタのアニメーションモデルを作成していくという作業だ。

撮影現場の1シーン。このように撮影したビデオからアニメーションを作成

学習する人工知能

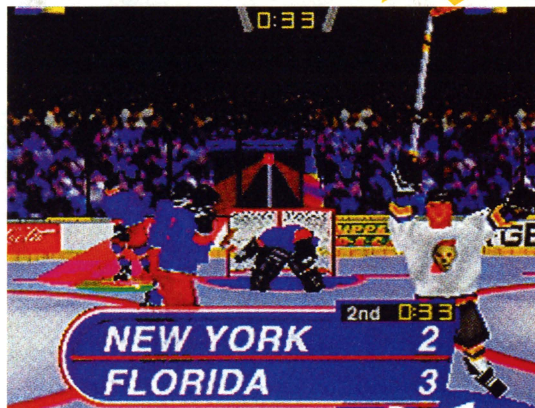
ウエイン・グレツキーと打ち合わせを重ねるうちにコンピュータが選手を操作する部分、すなわち人工知能（AI）にかなりの変更が加えられた。そのいちばんの特徴は、AIはそのゲームをするプレイヤーのレベルを判断し、そのレベルに合わせてゲームをコントロールするという学習機能だ。ゲームセンターでは実際にプレイをする時間は短い。だから高度なAIは必要ではなく、ある程度点数が入るようなレベルの低いAIで十分だった。しかし家庭で長く楽しんでもらうためには、プレイヤーのテクニックに合わせて成長するAIを開発する必要があった」とエド・ログは説明した。

どんどん強くなるAI

つまりゲームの始まりにはかなり単純なAIが使われている。ディフェンスの選手は簡単にコースを譲ってくれるし、キーパーもときどき単純なミスをしたりする。しかしこれはプレイヤーをゲームに引き込む作戦なのだ。プレイヤーが簡単に得点できるようになると、AIはレベルを上げ得点しにくいディフェンスをするようになる。もちろんオフェンスもAIのレベルアップにつれて巧妙な攻撃をしかけてくるようになる。このゲームのいちばん画期的なアイデアはこの学習機能といえる。

リンクの上のロゴもはっきり見える

そして選手の背番号や、リンクの向こう側の広告の文字など、細かいところも再現



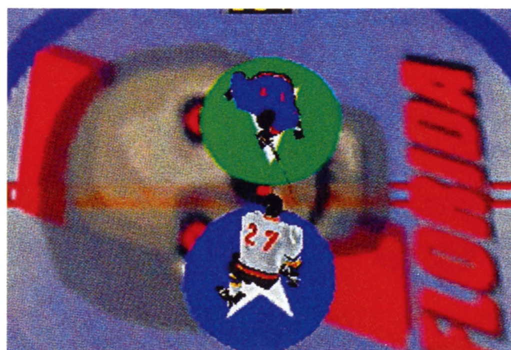
シュートを決めると右側の選手のように両手を上げ観客にアピール

気になる発売の時期は現在未定

『ウエイン・グレツキー～』で、現在答えられないまま残っているたった1つの問いは、いつ発売されるかということだ。開発チームによれば、この秋に発売されるタイトルの中でも早い時期のものになるとのこと。ただし9月30日のN64本体と同時発売はないようだ。N64のソフトとしては最初の4人同時プレイ可能なものとなるわけで、ホッケーファンだけでなくパーティの大好きな人達にとっても魅力的なゲームといえる。

日本では知名度が低いアイスホッケーだが、アメリカでの人気は相当なもの。E3で実際にこのゲームをプレイしてきたが、そのスピード感とリアルなキャラクタの動きは、今までのスポーツゲームとは一線を画していると感じた。日本での発売は可能性が低いかもしれないがクオリティの高いソフトである。アイスホッケーのことに詳しくない人でも、ゲームとして十分に楽しめる内容だ。

（ファミマガ64編集部）



興味シンシンの2大タイトルに迫る!

『ポケモン』仲間が増えたり、ゲームボーイポケットを買う友人がいたりと、身近なところで着実に多くなっている気がするGBユーザー。そんなキミたちが今もっとも気にしている（…よね?）タイトル『ポケットモンスター2』と、『風来のシレンGB』の情報をガッチリGET! 『ポケモン2』に関しては『ポケモン』生みの親、田尻氏に開発途中の情報をコッソリ教えてもらい、『風来のシレンGB』に関しては最新情報を入手。さらに、これから先の新タイトル情報も教えちゃうぞ!

発売まで待てない『風来のシレンGB』

ポケットモンスター2

制作真っ最中の田尻氏にインタビュー

まだ正式にタイトルが発表されたわけではないが、着実に開発が進められている『ポケモン2』。今回は開発元ゲームフリークの田尻氏に直接話を聞く予定だったのだが、開発が佳境にさしかかり、多忙だということで、ファックスでのインタビューを行った。

ここで紹介する画面はすべて前作のものだ

質問に答えてくれた人 田尻 智 氏

株式会社ゲームフリークの代表取締役。『ポケモン』、『ポケモン2』のプロデューサー

田尻氏からのファックス。どの質問にも丁寧に回答が書いてある

Q1 『2』のポケモンは何種類? 新ポケモンは何種類?

A (前作の)『ポケモン』に出てきたポケモンもたくさん登場しますが、全部で何匹くらいになるのか、まだ今は教えてあげられないのです（ヒミツ）。これから徐々に明らかになります。

前作は150種類だったけど、今回はさらに多くなるのかも。

どんなモンスターが出てくる?

前作のポケモン。今回はどんなものが出てくるのかな

Q2 どんなポケモンが出てくるのか、ちょっとだけ教えて。

A 美しい「ホウオウ」は、今度のゲームのストーリー上、重要なトリポケモンです。あと「非常に妙な形をしたポケモン」が出てきて笑わせてくれることもあるでしょう。どのポケモンも、捕りがい、育てがいがありますよ。

「妙な形」って、どんなものだろう? 一応、動物なのかな。

ボーイNOW!

Q3 進化方法は変わるの? 変わるとしたらどうなるの?

A 今までの「進化」になかった、新しい「進化形態」があります! もちろん(前作の)『ポケモン』の時と同じように、レベルや通信ケーブルを使った交換で進化していくポケモンもたくさんあります。

より強力になるんじゃなく、弱くなる…なんてのはないよね。どんな条件で、どのような変化が起こるのか、今から楽しみ。

新しい進化も?

見た目もまったく変わってしまうのだろうか?

Q4 シナリオは前作の続きになるの? 内容はどうなる?

A 直接続きの話になっているわけではないですが、前作に出てきたキャラクタ(人物)も登場しますよ。『2』でもまたロケット団は、悪事を働いているようですし、ライバルは…?

ライバルとの戦いも、ゲームの楽しみの一つ。出てきてほしい。

Q5 今回も2種類発売されるの? 違いは前と同じ?

A 『ポケモン2』も数種類のカセットが用意されています。色はまだヒミツですが、やっぱり友達とそれぞれ違う色の『ポケモン2』をやって交換すると、有利に遊べるのは変わってません。

数種類ってことは、2種類以上発売されることもアリってこと!? いったい何種類になるんだろう。

今度は何色かな?

色によってモンスターの出現率が異なるほか、ポケモンを交換すると育ちが良くなる

Q6 前作で捕まえたポケモンは使えるの? その逆は?

A ふふふ。『ポケモン』ファンはそれを期待しているでしょう。(前作の)『ポケモン』と『ポケモン2』を通信ケーブルでつないでください。より楽しく遊べるようにしてあります。(前作の)『ポケモン』をそれまでとっておいてね。

両方のゲームを、それぞれ違うポケモンを使って遊べるようになるのかな。「より楽しく遊べる」という部分がさらに気になる。どんなしかけがあるんだろう?

Q7 今どのくらいまでできているの? 開発度は何%?

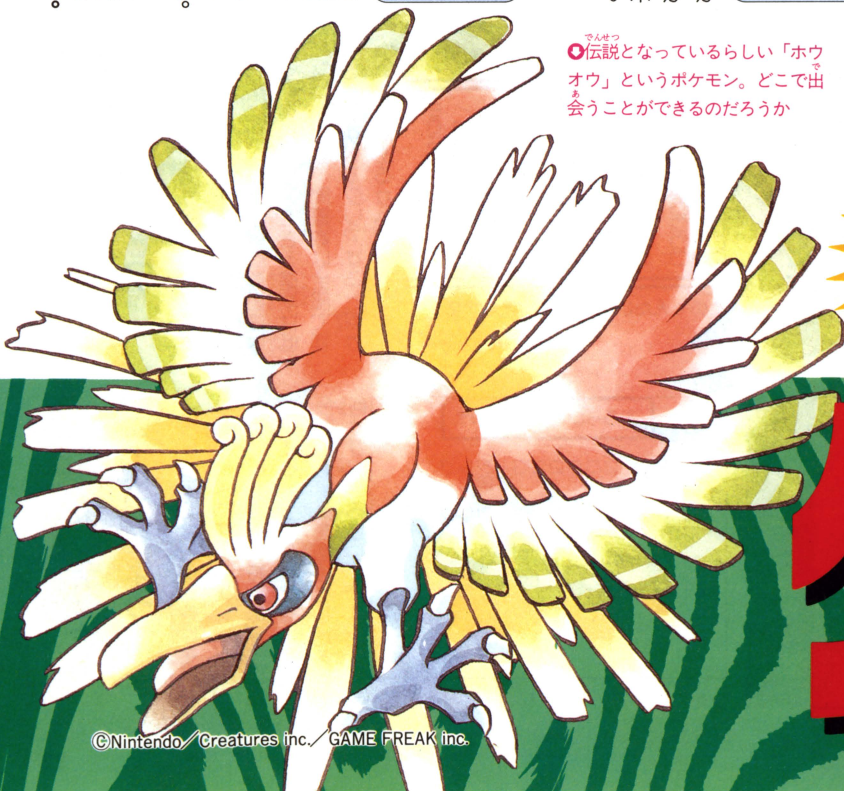
A 約30%です。これから開発スピードは上がるでしょう(新しいポケモンをガンガン増やしてます)。

基本システムがいっしょなら、意外と早く完成するかも。

Q8 『2』が発売されるのは、いつごろになるんだろう?

A ただいま全力で開発中。できる限り早く皆さんに遊んでいただこうと思っています。『ポケモン』ファンみんなの期待に応える、もっと斬新なゲームになります。期待してくださいね!!

もちろん大期待! 詳報は秋頃になりそうだが、それまでも新情報が入り次第お知らせしていくぞ。



伝説となっているらしい「ホウオウ」というポケモン。どこで出会うことができるのだろうか

ゲームボーイの逆襲第2弾!!

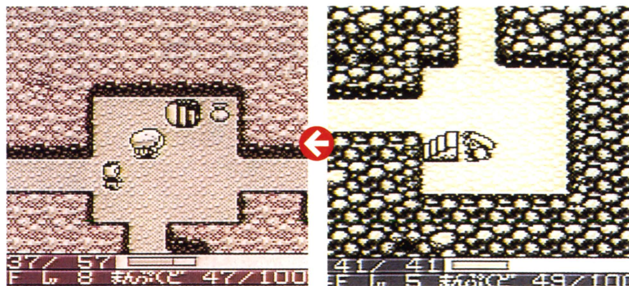
ゲーム

©Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.

7月→9月発売で完成度さらにアップ!!

不思議のダンジョン 風来のシレンGB ～月影村の怪物～

9月に発売日が延びたことで、寂しい思いをしている人も多いんじゃないかな? でも、そんな気持ちを吹き飛ばすほどGB版『シレン』は快調に制作進行中! 当然ながらここにきて大きな変更はないが、ゲーム中にちょっと気になっていた画面表示やシステム関係のバグがなくなったほか、今回から選べるようになった難易度による違いがわかりやすくなったり、操作系が改善されていたりと、あらゆる面からクオリティアップが図られているのだ。まだもう少しさまざまな面での改良を行っていくそうなので、これからさらに新要素が入る可能性もあるぞ。


今回は目的地と往復するため、階段を昇ったり降りたりしなければならない

退き上げの巻物

SFC版『シレン』にはないアイテム。ほかにも新アイテムがいくつかある

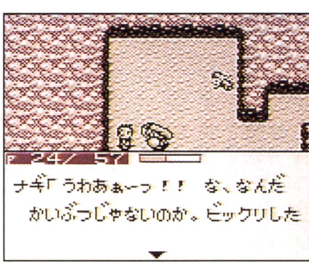
難易度を簡単に変えられるようになった

月影村の秘密!?

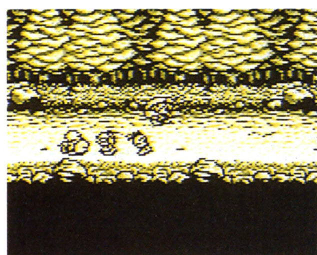
「やさしい」だと夜の月影村は見られない

難易度による違いがクッキリ

これまでは難易度を変えても出現するモンスターが異なるだけで、シナリオ上で特に大きな変化はなかった。だが、最新版のロムではイベントも変化しており、3段階の難易度のうち「やさしい」を選ぶと、遊べるシナリオが短くなっているのだ。



「やさしい」だと、ダンジョンの途中にいるナギを助ければクリアとなる


「難しい」だと、オロチにさらわれたフミを村へ連れ帰らなければならない

「普通」か「難しい」なら先へ行ける

フェイの問題をすべて解くと?

フェイの問題は最初に紹介したものから少し変更されている。SFC版に比べると全般に難易度は高く、偶然クリアできる確率は低くなっている。問題数は全部で100問だが、すべてクリアするとなにかいいことがあるかも。

だい 1もん なんいど★

1～5
6～10
11～15
16～20
21～25
26～30
31～35
36～40
41～45
46～50

どのもんだいを えらぶアルか?

すべてチェックマークで埋め尽くそう!

イベントで新たな仲間が加わる

ニワトリとイヌはコッパ救出後すぐに仲間にすることができるが、宿屋によくいるケヤキちゃんが飼っているネコのタンモモも、イベントで仲間にすることができる。

ネコといっしょ

神社の境内で仲間にすることができるのだ

あらゆる条件でクリアしよう

SFC版では特定の条件を満たすことによってより難しいダンジョンに行ったり、特別なアイテムを使えるようになったりしたが、今回も難易度を初めとした条件で何かが起こるらしい。

ふうらいにんばんづけ
1: 20022G シレン むずかしい 1回 7F
2: 10830G シレン やさしい 1回 1F

倉庫ナシクリアは今回も試してみる価値アリ

チュンソフトから一言

楽しみにしてくださっている方、発売延期、申し訳ありません。もうしばらくお待ちください。
現在、さらにおもしろくなるように改良を重ねているところです。新しいシナリオもゲームバランスも胸を張ってオススメできるものです。発売の際にはぜひ体験してみてくださいね。

チュンソフトの企画室・室長の長畑成一郎氏がコメントしてくれた

©CHUN SOFT

まだまだ出てくるGBタイトル

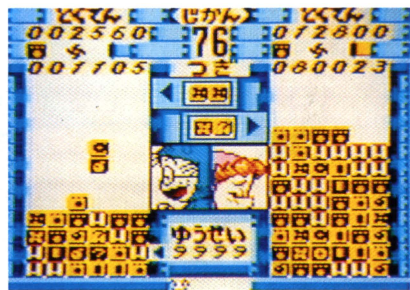
ゲームボーイポケットとの同時発売タイトルが新作カレンダーから消えたことによって、GBのタイトルが少し寂しくなった今日このごろ。だが、実はまだまだGBのタイトルは控えているのだ！ サードパーティのメーカー各社でいくつかGBのタイトルを開発しているほか、GBの本家本元、任天堂でも新タイトルを予定している。まだ任天堂のタイトル名は判明していないが、『NINTENDO POWER』Vol.87の中では海外版の『ドンキーコング』シリーズ最新作を紹介しているぞ。

発売間近『サムライスピリッツ斬紅郎～』

これの続編が出る!?

『スーパードンキーコングＧＢ』の画面だ

ドトーのごとく3連発！



カルチャーブレーンからは『スーパーチャイニーズ』『飛龍の拳』『忍たま乱太郎』などのシリーズモノがたくさん出る

「NINTENDO POWER」Vol.87より。さまざまなステージの紹介とともに、グラフィックや音のすばらしさについて語られている

PREVIEW

DONKEY KONG LAND II
DIDDY'S KONG QUEST

Diddy and Dixie are back for more monkeyshines in Donkey Kong Land 2 for the Game Boy, and believe us, this portable powerhouse is a chimp off the ol' block!

Swinging Into Action Once Again

Donkey Kong Land 2 is based on Donkey Kong Country 2 for the Super NES, and all of the essential elements that made DKC 2 so great have been ported over to the 8-bit version. DKL 2 is so like its counterpart in play control, you could hop, skip and stomp from one to the other without missing a beat. The level of graphic detail is astounding, and the animation is wonderfully smooth. The music also …

The Best of the Worst

If the next best thing to a good friend is a reliable enemy, then Diddy and Dixie have got it made! The best of the worst are back for a return bout with the Kong clan, and they've got some new tactics to add to their old bag of tricks. On the flip side, our simian superheroes have retained their signature moves, including Diddy's long-range cartwheel jump and Dixie's devastating helicopter spin.

Looking for trouble, little monkey? Kaptain K. Rool is once again at the helm, directing his Kremling hordes in an all-out battle against the Kong clan.

1 GANGPLANK GALLEON
Avast! Kremling cutthroats are everywhere, ready to swab the deck with any monkey foolish enough to swing aboard.

2 KREM CAULDRON
This extended level combines elements from the Crocodile Cauldron and Krem Quay levels found in DKC 2.

3 KRAZY KREMLAND
Killer coasters and giant Zingers are the main attractions at Krazy Kremland, the deadliest park on Earth.

4 GLOOMY GULCH
There's work a'plenty for Squitter the Spider in Gloomy Gulch. Mind the locals, pard, or you'll be resting in pieces.

5 K. ROOL'S KEEP
The next stop on our tour is K. Rool's Keep, decorated in Early Medieval Dungeon with lovely Kremling accents.

6 THE FLYING KROCK
This is Kaptain K. Rool speaking, and from all of us at Flying Krock Air, we hope you have an unpleasant flight!

As the Land Churns

Though incomplete at press time, Donkey Kong Land 2 is already an impressive piece of work. With over thirty stages of non-stop monkey business, including seven Lost World stages, even the most discerning connoisseur will find something tasty here. Stay tuned for expanded coverage in a future issue!

GAME BOY
VOLUME 87

海外版 ドンキーコングランドII

任天堂から一言

海外の『ドンキーコングランドII』を日本で販売する予定は、今のところありません。ですが、今年の10月にGBの新タイトルをいくつか発表する予定になっておりまして、現在開発中の『マリオのピクロス』シリーズや、ほかに予定しているアクションパズルなどのタイトルといっしょに、日本版の『ドンキーコングランドII』を発表する可能性はあります。とりあえず、10月まで待ってください。（任天堂　広報　本郷好尾氏）

©SNK REPROGRAMMED BY TAKARA・NHK／尼子騒兵衛／総合ビジョン／カルチャーブレーン・カルチャーブレーン・Nintendo

切手でタイムトラベル

TIME TRAVEL

郵便局

数多くの名作童話をボクたちに残してくれた宮沢賢治。切手でその作品を紹介するよ。いくつ知っているかな？

1974 ★どんぐりと山猫

山猫から届いたおかしな葉書から、この物語は始まった。
1974年3月25日発行
自然保護シリーズ第1集〈イリオモテヤマネコ〉

1975 ★銀河鉄道の夜

ジョバンニとカムパネルラはこんな列車で空を巡ったのかな。
1975年6月10日発行
SLシリーズ第5集〈150形式〉

1978 ★よだかの星

よだかは、最後にカシオペア座のすぐとなりで星になった。
1978年11月1日発行
東京天文台100年記念〈反射鏡と星座〉

1988 ★グスコーブドリの伝記

ブドリは自分の命を犠牲にして、火山爆発の役を引き受けた。
1988年7月19日発行
鹿児島国際火山会議記念〈桜島〉

1989 ★風の又三郎

9月1日、ススキの穂を揺らす風とともに転校生がやってきた。
1989年2月13日発行
奥の細道シリーズ第9集〈石山の石より白し秋の風〉

1991 ★やまなし

かわせみが襲ってきた、と思ったら川に落ちたやまなしだった。
1991年8月26日発行
ふるさと切手・鳥取県版〈二十世紀梨〉

1995 ★セロ弾きのゴーシュ

セロの中へこねずみを入れて、音楽で病気を治してあげた。
1995年11月15日発行
平成8年用年賀切手〈唐辛子乗りねずみ〉

1996

文化人切手〈宮沢賢治の肖像〉

岩手県に生まれ、農業学校の先生をしながら童話や詩を書いた宮沢賢治。今年は、生まれてからちょうど100年目にあたるんだよ。

童話作家、詩人、そして農業の技術指導者としても活躍した宮沢賢治の切手が、『文化人切手』の1枚として8月27日にでるよ。

ワクワク切手塾 レッスン1
切手って何だろう？

- 切手は、手紙を届けてもらうためのお金、つまり郵便料金をちゃんと払ったことを示す証票のことだよ。
- 切手という言葉は「切符」と「手形(印を押した証書)」という2つの言葉から、日本の郵便制度の基礎を築いた前島密が考えたものといわれているんだ。
- 使用済み切手に押されている消印は、郵便料金受け取りの証明と、再使用防止の意味があるんだよ。

ほかにもある！今月の新切手

8月1日発行	ふるさと切手・宮崎県版〈下水流臼太鼓〉
	ふるさと切手・沖縄県版〈首里城正殿〉
8月8日発行	ふるさと切手・東京都版〈浅草雷門〉
8月16日発行	ふるさと切手・鳥取県版〈鳥取しゃんしゃん傘踊り〉
8月22日発行	ふるさと切手・長野県版〈サイトウ・キネン・フェスティバル松本〉〈リンドウ〉
8月27日発行	文化人切手〈塙保己一の肖像〉(写真)
	戦後50年メモリアルシリーズ第3集

前号の付録攻略に引き続き、第7章からラスト直前まで導く!!

大貝獣物語

前号の付録では第6章までを攻略したが、今回はそれ以降の章をマップを使って徹底攻略していく。またモンスターデータも完全網羅。

ハドソン　発売中　8200円

©HUDSON SOFT／BIRTHDAY

第7章・A「暗黒の大陸」
町や村を巡りながらクトミナ宮殿へ向かえ!

浮遊大陸の聖域でダークと相対した主人公たち、圧倒的な力の差によって打ちのめされ、浮遊大陸も崩壊する。浮遊大陸の崩壊によって、地上にも被害が及びマップも大変化をとげる。主人公はグランガラム王に助けられ、グランガラムの城から再出発することになる。まずは、失った4つの三秘貝を主人公が探しに行くか、もしくはダークと相対したときにはぐれた、3人の仲間のイベントを先に進めるかを選択することになる。ここでは三秘貝を探すのを先に進めた場合をメインに解説していく。

すぐにシナリオの選択。そのまま続けるか、ギャブロのほうを先に進めるか

浮遊大陸落下後のシェルドラドマップ

上段の地形にある
①グランガラム城
②グランガラムの町
③森の老人の家
④ヘルバレー坑道
⑤ロングブリッジ
⑥トンタースの村
⑦破壊された村
⑧ナイカロ山
⑨サラームの町
⑩わが町
⑪古代塚
⑫峠の通路
⑬キタイの町
⑭コタイの村
⑮ファイスの村
⑯マリナルンの町

下に降りてから行ける場所
⑰カラハーの町
⑱ムカビの町
⑲ランパの灯台
⑳ランパの町
㉑オサル洞
㉒シーバの港町
㉓ホテル難破船
㉔ランパ南の一軒家
㉕洞くつA
㉖地底へと続く洞くつ
㉝フロストンの洞くつ
㉞裁きの泉
㉟バーンの山
㊱ジョーダンのペット牧場
㊲洞くつC
㊳ドナーツ島の森
㊴洞くつD
㊵時を刻む遺跡(ブラックデビル号)
㊶ネコジャラシの森

ドラゴバードで行ける場所
㉗地底への大穴A
㉘地底への大穴B
㉙地底への大穴C
㉚洞くつB
㉛クルルの町
㉜時を刻む遺跡(フロストンの召喚獣)

その他
★時を刻む遺跡
※前号の攻略本で紹介した時を刻む遺跡。それぞれの遺跡から次元のはざまへの行き方は、時の神殿で聞ける。アイテムや宝石を入手できるので、取り逃さないように

⑤ シャープナーを倒し、ロングブリッジを抜けろ

グランガラムの町で情報入手後、ここを通ることになる。橋の入口でテムへの手紙配達を引き受けよう。橋の中央では敵と戦闘になる。

ここで手紙を届ける頼みを聞いておこう。あとでいいことがあるぞ

この敵は雷系の攻撃に弱い。武器も属性が雷系のものにして戦おう

⑥ Dr.スパーナから情報を入手しよう

トンタースの村にいる、Dr.スパーナのところに訪れると、彼から浮遊大陸崩壊時に落ちたクトミナ宮殿の場所を教えてもらえる。

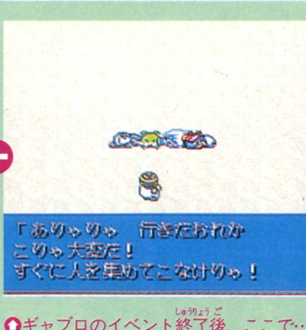
トンタースの村に寄って、Dr.スパーナからクトミナ宮殿のある場所を聞こう

⑬ 第7章・Aを先に進めている場合

主人公が3つの秘宝貝を先に探しに行くことにすると、サラームの町から先へ砂嵐のせいで進めなくなり、宿屋で休むことになる。これで場面が変わり、第7章・Bのイベントが始まる。

第7章・Bへ

砂嵐がひどくて先へ進めない。宿屋に泊まるとギャブロのイベントに



ギャブロのイベント終了後、ここで…

仲間が全員合流できるのだ

※マップ上の丸付き数字は、見出しにある丸付き数字に対応しています。

⑬・⑭ ジョーダンに関する情報を集めよう

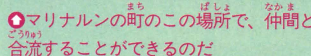
キモイの町とコタイの村に訪れ、ジャラマーとジョーダンの情報を聞いていく。ジャラマーからは、貴重なアイテムをもらえるぞ。

このアイテムはどうやら気球に乗って地底から入手している

ジャラマーからは、このアイテムをもらえるぞ

⑯ 第7章・Bを先に進めた場合

もし、仲間のことが気になるを選んで第7章・Bを先に進めていると、マリナルンの町で主人公のパーティとギャブロたちが再会することになるのだ。



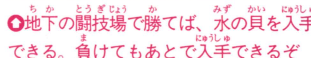
マリナルンの町のこの場所で、仲間と合流することができるのだ

⑯ 秘密の通路を抜け、ジョーダンの屋敷へ

マリナルンの町はジョーダンの支配下にあり、盗賊都市と化している。先へ進むためには、この町の東地区を通らなければならない。まずは、西地区の中央にいるテムのところへ行き、テムへの手紙を渡せばいい。これで東地区へ行くための隠し通路を教えてもらえる。東地区の抜け方は、次から示す写真と質問の解答一覧を参照のこと。

テムが家の前のタルをどけると、マリナルンの東地区に行ける隠し通路が…

ちょっと高いけど、ここでもらえるゴールドバッジは装備できる貴重アイテム



地下の闘技場で勝てば、水の貝を入手できる。負けてもあとで入手できるぞ

「とうぞくのメガネ」を手に入れた！

南のほうに行くと、倉庫が2つ並んでいる。左の倉庫からこれを入手しよう

とうぞくのメガネを持っていると、見えない通路が表示され、進むべき道が分かる

この敵と戦闘になり、ジョーダンは逃げるぞ

ジョーダンの部下が出す質問の解答

- 左右の部屋で違うところは？
  ⇨ 花の大きさ
- ツボの数はいくつある？
  ⇨ 16コ
- 下から2番目の柱の前に立っているのは？
  ⇨ 男
- テーブルの上には何がある？
  ⇨ 花

⑰ 地下に閉じ込められた老人と子供を救え！

地盤沈下でほぼ壊滅状態のカラハーの町。町の左上に地下へ降りられる階段が出現している。地下では、大岩によって閉じ込められたおじいさんと子供がいる。すけっとのアンドレを呼んで助けよう。

大岩をどけて助けてから彼らの家に行くと、1人だけレベルを上げてくれる

㉓ 来店10人目の記念品をもらえる

ホテル難破船では、開店記念のイベントをおこなっている。来店10人目の人にアイテムをくれるのだ。ただし、ここへ来る前にランパの町に寄っていると、来店11人目になってしまいもらえなくなる。

ランパの町に行ったあとだと、このとおり。先にこっちへ来るといいぞ

⑲・㉔ クピクピとルミエラに特技を覚えさせる

この時点でクピクピとルミエラは、共通の特技の「まほうれんぱつ」を覚えられるイベントがある。クピクピはランパの灯台で2階にいる女の子に好きだと答えると、本を読ませてもらって覚えられる。ルミエラの場合は、ランパ南の一軒家にいるルミエラの師匠から教えてもらえるのだ。

絶対に「好き」と答えて特技を覚えよう

㉔ ケガをしている鳥を助けてあげよう

ランパ南の一軒家に行く途中の洞くつで、大きな岩をアンドレでどけて進める場所がある。ここには傷ついた鳥がいるのだ。この鳥は、ぜひとも助けておこう。

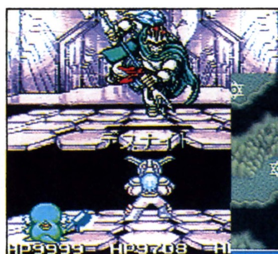
あとでいいことがある。絶対助けよう

第7章・B「ダークゾーン」
3つのワナを乗り越えダークゾーンを脱出せよ!

このシナリオは、ギャプロがメインになる。主人公とはぐれた3人を各エリアで見つけて、最終的にはドーンと戦うことになるぞ。

エリア1〜3 各エリアにいる仲間を集めよう

各エリアにいる仲間の位置はマップに示したので参照しよう。また各エリアの脱出条件は、下の写真で示しているぞ。



デスナイトを倒して先へ進み、3人目の仲間を救え

ポトン「『ともしびのランプ』の事はたしか 妻のミールから聞いたことがあります……」

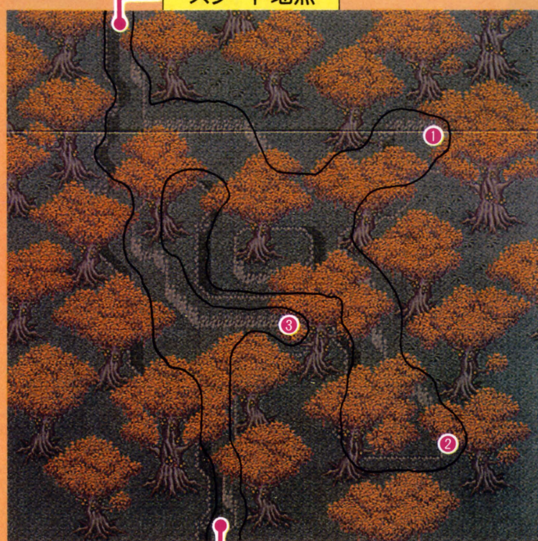
一度戻ってランプをもらい、扉を開けて仲間を救え

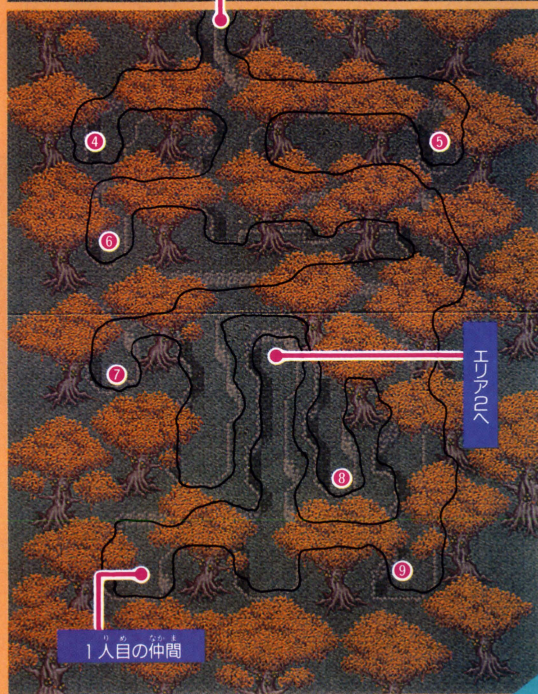
仲間を見つければ、エリア1はクリアになる。マップを参照しよう

宝箱リスト

①バイタリンA
②タイガーナックル
③バイタリンオール
④カミダノミン
⑤まりょくのみ
⑥バイタリンA
⑦ガードナックル
⑧アゲインドロップ
⑨マジックブレスト
⑩レッドマフラー
⑪ブルーマフラー
⑫ようせいのひやく
⑬マジカルキューブ
⑭クロヒョウスーツ
⑮アゲインドロップ
⑯キラーマスク

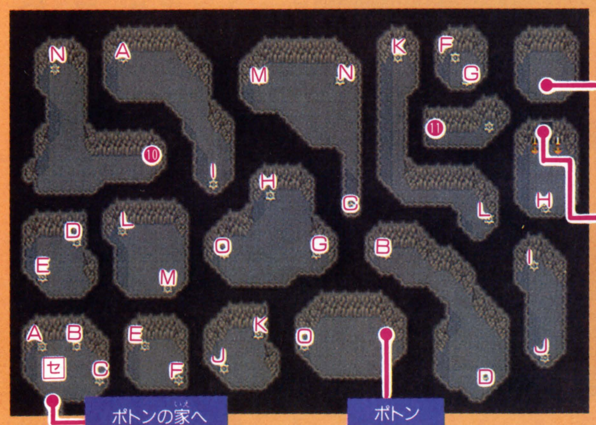
ダークゾーンマップ



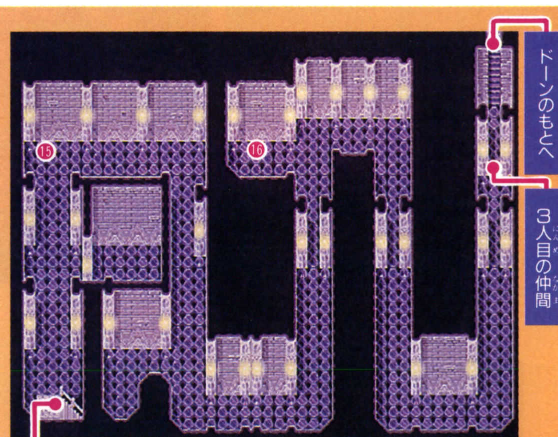


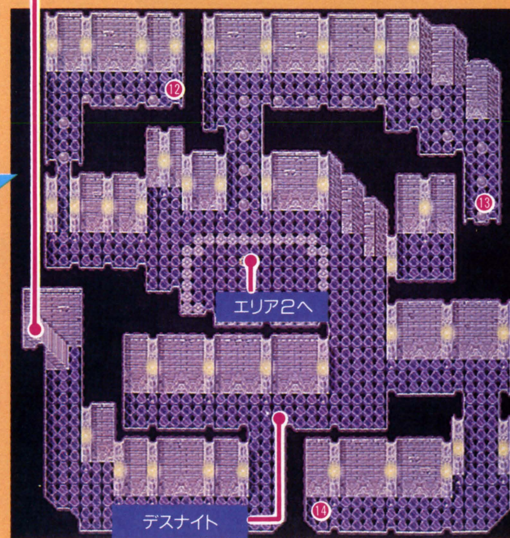
エリア1マップ

エリア2マップ



エリア3マップ





第8章「地底世界の訪問者」

ジョーダンを追って地底のクトミナ宮殿へ

サラームの町、もしくはマリナルンの町ですべての仲間が合流しているのだ。パーティを再編成して、地底にあることがわかったクトミナ宮殿へ向かうことになる。地底世界のモンスターは一段と強くなっている。準備は万全に。

地上から
レッドバロンを倒し地底世界へ行こう

地底へと続く洞くつに入ると、テムの父親が倒れている。ロングブリッジで手紙を届けるイベントを受けていないと、この時点で父親が死んでしまう。今回の攻略どおりなら助かってテムのもとへ帰っていくぞ。また、この洞くつの出口付近で六魔将ビューティ配下のレッドバロンと戦うことになる。

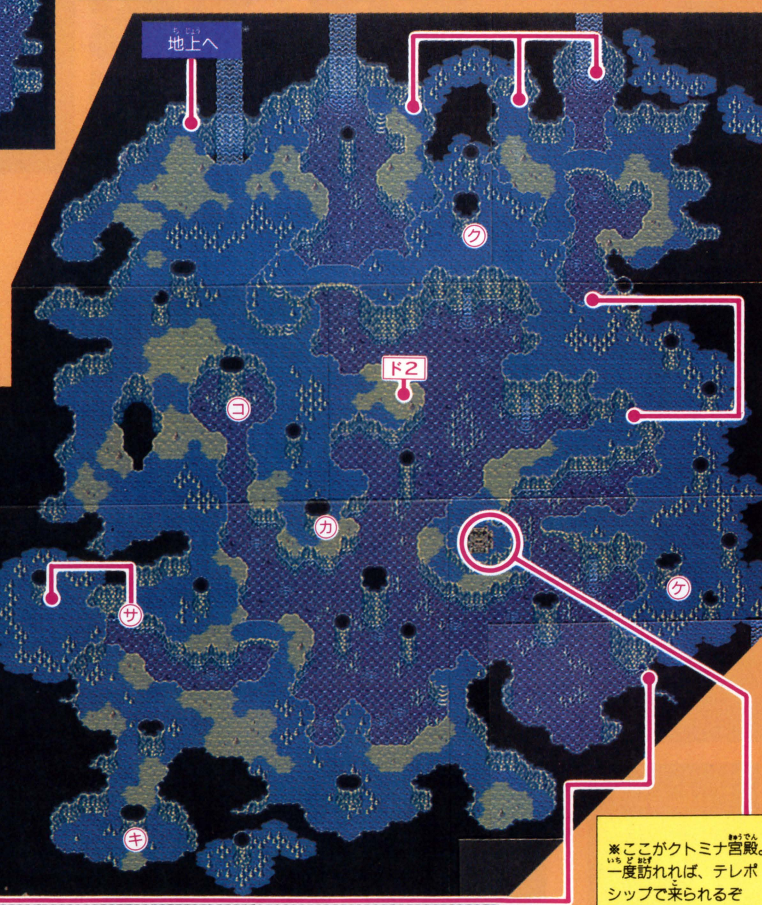
出口近くでレッドバロンとの戦いに。この敵は、水系の攻撃に弱いぞ

㋗地点
炎の祭だんゲームで宝石をゲットしよう

地底世界の㋗の地点の階段を降りていくと地底人の村がある。この長老に話しかけると「炎の祭だんゲーム」ができる。これはコントローラの形をした祭だんがあり、炎の付いた場所と同じボタンを押していくもの。宝石が賞品だ。

このゲームは何度でもチャレンジできる。どんどん宝石をもらってしまおう

地底世界マップ



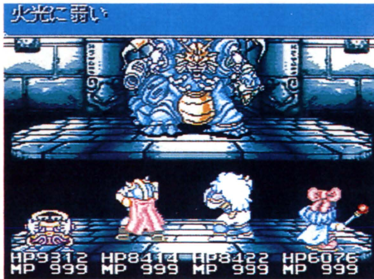
㋐～㋚の記号解説

※㋐～㋒の場所にはアイテムがある。㋓の場所では召喚獣ポセイドンが入手できる。㋕は採掘場でアイテムが2個ある。㋖の場所はセーブ地点。㋗の場所では炎の祭だんゲームができる。㋘～㋚の場所にはそれぞれアイテムがある。㋔の場所にいる地底人から土の貝をもらえる

※マップ上の欧文記号と●印から●印へ線でつなげている部分は、マップどうしがつながっていることを示し、ド1～ド3はドラゴバードの着地地点を示す。
また、38ページの「エリア2」のマップで⑪の宝箱へはダンジョンクリア後、ポトンの家のワープゾーンから行ける。

クトミナ宮殿 強敵ネオ・ドーンとの戦いに勝て!

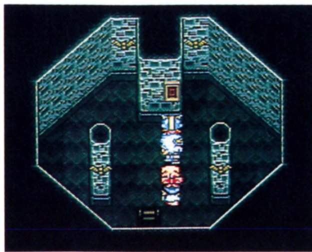
クトミナ宮殿にたどり着くと、ジョーダンが女王をさらって逃げる。ここにいるドラゴバードを助けて追おうとするが、ダークに行くてを阻まれる。これまでに倒した六魔将とドーンを合体させたネオ・ドーンと戦うことになるのだ。



画面に示したネオ・ドーンの弱点を狙え

クトミナ宮殿 2つのスイッチを入れて先へ進め

ドラゴバードのところへは、道が途切れていて先へ進めない。クトミナの王子の部屋の上にあるスイッチと、ドーンの部屋の上にあるスイッチを両方押すことで、左下のマップで言うと、A、B地点を先に進める道ができるのだ。



この四角いスイッチを赤にしよう。2カ所スイッチを入れれば道ができるぞ

クトミナ宮殿 4つの炎をつけて閉ざされた扉を開けろ

下の階で、花を生けた花瓶の場所と同じ場所の燭台に炎をつけると、カギのかかっていた扉が開いて先へ進むことができるぞ。

画面の通りに4カ所火を灯せば、下の階の扉が開くのだ

クトミナ宮殿 あしわのカギでドラゴバードを救え

ジョーダンの顔の絵が3種類あり、これを順に笑い、怒り、悲しみ、笑いの順に調べてスイッチを押すと、あしわのカギが取れるぞ。

笑い、怒り、悲しみ、笑いの順にスイッチを入れ、カギを入手

あしわのカギでドラゴバードを救い、ジョーダンを追おう

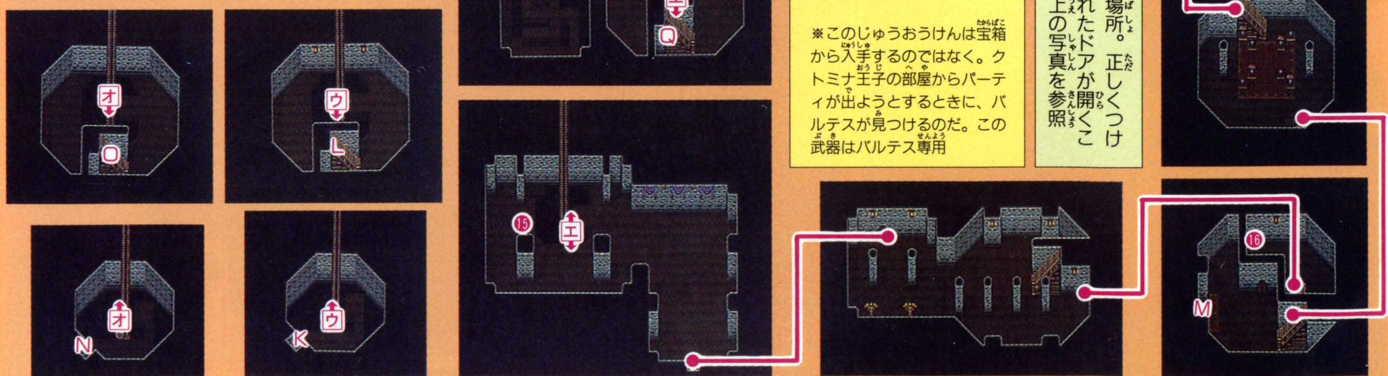
上空 ジョーダンを倒して女王を救おう

助けたドラゴバードに乗って逃げたジョーダンを追うことになる。必ずドラゴバードがジョーダンの気球に追いつくことになり、ジョーダンとの最終決戦が始まる。パワーアップされたジョーダンは、パーティ全体をブタにする攻撃をしてくる。倒して女王を救うのだ。

ジョーダンを追うのは、オートイベント。すぐにジョーダンとの決戦が始まる

全員を一度にブタにする攻撃をしてくる。魔法でガンガン攻めよう

合体貝を入手するため、土の貝を探しに行こう



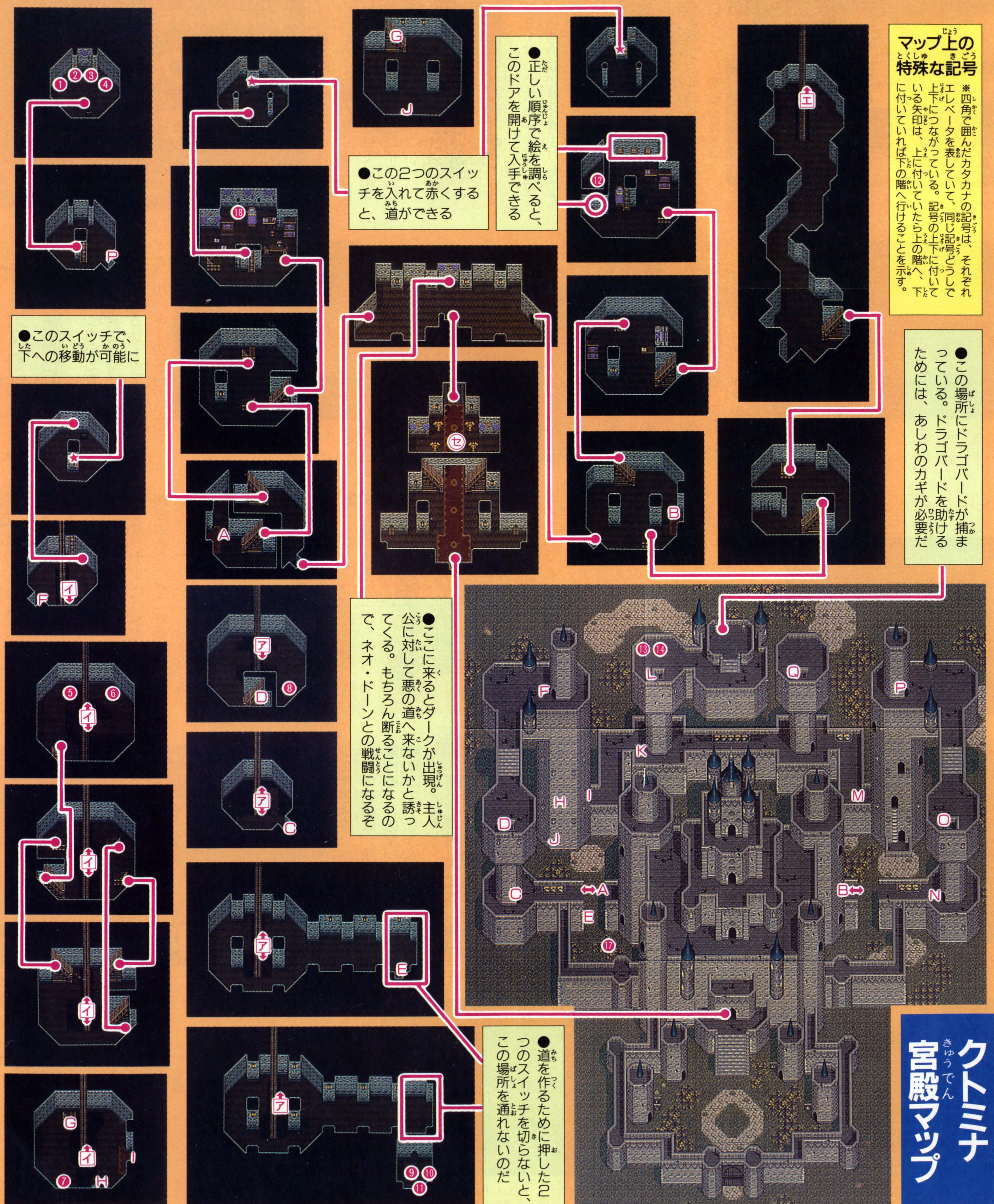
宝箱リスト

①こだいのつるぎ
②めがみのたて
③めがみのティアラ
④せいすいのたて
⑤ライオンアーマー
⑥マジカルキューブ
⑦マジシャンのひげ
⑧たいきのローブ
⑨オーラのかぶと
⑩たいようのランプ
⑪オーラシールド
⑫あしわのカギ
⑬シャドウダンサー
⑭メガトパーズ
⑮せいすいのかぶと
⑯スターナイフ
⑰レインボーダイヤ
⑱じゅうおうけん

※このじゅうおうけんは宝箱から入手するのではなく。クトミナ王子の部屋からパーティが出ようとするときに、バルテスが見つけるのだ。この武器はバルテス専用

●ここが4カ所火を灯す場所。正しくつけると下の階にある閉ざされたドアが開くことになる。正しい場所は上の写真を参照

クトミナ宮殿マップ



※マップ上の欧文記号と●印から●印へ線でつなげている部分は、マップどうしがつながっていることを示す。また、㋝はセーブポイントを示す。

第8章・外伝「ミニイベント」

ダークのもとへ向かう前にこれをやっておこう！

「大貝獣物語Ⅱ」には、ストーリーの流れからは離れた、ミニイベントがいろいろと隠されている。ここでは、それらのミニイベントを紹介していくぞ。

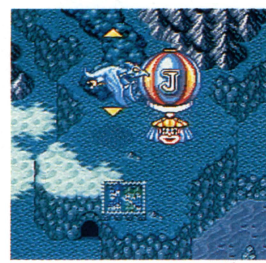
㊱ M10号と博士を仲直りさせよう

ジョーダンのペット牧場に行くと、サルのM10号と博士がもめている。主人公たちが2階に行くと、M10号との戦闘になるのだ。このM10号はHPが高く、弱点がない。魔法は効果ないので使わず、武器による攻撃で倒そう。倒すと、M10号と博士が仲直りして、そのお礼にアイテムをもらえるぞ。

特技でガンガンダメージを与えよう

⑯ サーカスを訪れて子分を増やそう

ジョーダンを倒したあとにこのイベントは発生する。マリナルンの近くにあるサーカスの気球に行くと、ウッキーの子分がいるぞ。


このサーカスのところに訪れると、コールが団長になっているぞ

テントの右側にウッキーの子分が1匹いる。ぜひとも仲間に加えよう

㊳ ドナーツ島の森で奥義を伝授される

ランパ南の一軒屋に行く途中の洞くつで鳥を助けたら、このイベントが発生。ドナーツ島の森の老人から主人公の特技を伝授される。

老人から主人公の奥義「ラッシングソード」を教えてもらえるのだ

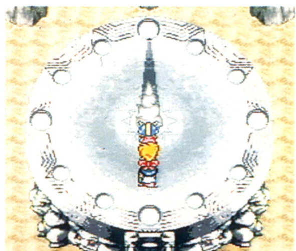
㉜ フロストンの召喚獣を入手しよう

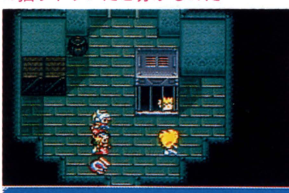
ここの時を刻む遺跡からポットを連れて次元のはざまに行くと、召喚獣ファットバジャーを戦闘で勝ち取ることができるぞ。

4時に、4時のところの穴から順に時計回りで4時のところまで踏む

㊵ ブラックデビル号で弟トランとの再会

ここの時を刻む遺跡から次元のはざまに行くと、宝を積んだ難破船のところへ行ける。シャムルを連れていると、弟との再会がある。


12時に、12時から反時計回りに3時へ、さらに時計回りに下向きで9時へ



シャムルを連れて行けば、オリの中の猫がトランだと分かるのだ

最終章「断崖宮殿」

合体貝のパワーを解放し断崖宮殿の封印をやぶれ

準備が整ったら、最終ダンジョンの断崖宮殿に挑むことになる。入口の封印は、入手した合体貝で解ける。このダンジョン自体が最終章になっているのだ。

断崖宮殿 断崖宮殿を上へと進みダークのもとへ

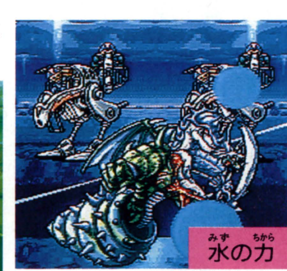
入口の封印を解いたら、あとは自由に出入りできるようになる。断崖宮殿に出現するモンスターは、かなりの強敵ぞろい。ダンジョン内にセーブ地点はあるが、何度か地上に戻ってアイテムの補充をすることになるだろう。ここで最終決戦のために十分にレベルを上げておくことが必要だぞ。

封印を解いたら、一度戻ってセーブするといい

断崖宮殿 4種類の力をもつ超貝竜を駆使しよう

断崖宮殿の封印を解くと、超貝竜を召喚できるようになる。消費MPは150と高めだが、かなり強力な攻撃になるぞ。

消費MPは150。敵全体に対して火系の攻撃。威力は絶大なのだ



同じく消費MPは150。敵全体に対して水系の攻撃。威力は絶大

これも消費MPは150。敵全体に対して風系の攻撃。威力は絶大

消費MPは150。敵全体に対して土系の攻撃。威力はもちろん絶大だ

※各見出しに付いている丸付き数字は、36ページのマップに示している丸付き数字に対応している。

第7章から第9章の初めまでに出現する全モンスターリスト

ここでは、7章から最終章の初めまでに出現するモンスターのデータを紹介していく。どの属性の魔法を使えば効果的なのかを示す弱点や、クピクピのジュエルナの魔法でどんな宝石に変わるのか、ポヨンが覚えられる魔法を使ってくるのかどうかが一目でわかるぞ。

モンスターリストの見方

- モンスター名：「さくせん」で戦っていると、モンスター名を知らずに終わることも。各モンスターの名前を表示しておく。
- 弱点：どの属性の魔法攻撃に弱いかを示す。なしの場合は武器による攻撃が有効。
- ジュエルナ変化：クピクピのジュエルナの魔法で、どの宝石に変わるかを示している。特に、レインボーダイヤは必須。
- ポヨンの魔法：その攻撃をポヨンが受けることで、覚えられる魔法を示している。その効果は下の表を参照のこと。
- モンスターの姿：見た目ですぐどのモンスターか分かるように、各モンスターの姿を表示してある。
- 出現場所&ワンポイントメモ：主に出現する場所と、入手できるアイテムや、戦闘時に注意すべきことを示している。

モンスター名	弱点	ジュエルナ変化	ポヨンの魔法	出現場所&ワンポイントメモ
スカルマスク	光	サンダーストーン	なし	グランガラム周辺に出現。ババンガやメガトといった攻撃魔法を駆使してくる
バトルアーマー	雷	なし	なし	グランガラム周辺に出現。ロボットの特技用アイテムを入手できる。強くはない
エアライダー	雷風	なし	なし	グランガラム周辺に出現。ドラゴンメイルなどの防具が入手できる
サンドバークラー	火地菌	ボローダイヤ	なし	グランガラム周辺に出現。ババンガやメガトといった攻撃魔法を駆使してくる
ガトリングエッグ	雷風	なし	なし	グランガラム周辺に出現。特殊攻撃もなく、入手できるアイテムもない
ゴールドアーマー	雷	メガトパーズ	なし	グランガラム周辺に出現。ソニックファンやレーザーパックを持っている
ダークプリースト	光	アイスマリン	なし	マリナルン周辺に出現。石化の魔法を使ってくるので、治すアイテムは必須
ティラノゲイズ	火水雷風地菌毒光	クリムゾンルビー	なし	マリナルン周辺に出現。ロボット特技用のアイテムを入手することができる
ドリーマー	水風	ボローダイヤ	なし	ダークゾーンに出現。パーティを眠らせる攻撃をしてくる。回復アイテムを持つ
ウガンボ	なし	アイスマリン	なし	マリナルンの町の東地区に出現。ミスティックブレスを使ってくる
じげんちゅう	火地菌	メガトパーズ	なし	ダークゾーンに出現。キャラのHPを毎ターン削る、消化液という攻撃を使う
めいかいのしし	水光	アイスマリン	なし	ダークゾーンに出現。パーティ全体にダメージを与えるダークフレアが強力だ
ダーククイーン	なし	なし	なし	ダークゾーンに出現。コルドやビガの魔法を使ってくる。回復アイテムを持つ
マスクドアサシン	光	サンダーストーン	なし	ダークゾーンに出現。パラディンアクスやメガトンアックスを持っている
ガンマシーン	雷地	なし	なし	シーバの港町周辺に出現。ロボットの特技用アイテムを入手することができる
フライングローブ	火風	なし	なし	シーバの港町周辺に出現。ほうせきのロッドをこのモンスターから入手しよう
ラブラブビールス	火水	クリムゾンルビー	なし	シーバの港町周辺に出現。クルーダの魔法でキャラを混乱させてくる
シルバーマン	雷風地菌毒光	なし	なし	ダークゾーンに出現。メタモルフォースの特技で別のモンスターに変わる
デスジャッカル	火水雷風地菌毒光	ボローダイヤ	なし	サラーム南西の洞くつに出現。魔法攻撃が有効。回復アイテムをもっている
サンダープランツ	水	サンダーストーン	なし	サラーム南西の洞くつに出現。雷系の魔法を使うと回復してしまう
ガオウ	なし	ボローダイヤ	なし	シーバの港町周辺に出現。入手できるアイテムがない、おいしくないモンスター
ガードナイト	なし	サンダーストーン	なし	シーバの港町周辺に出現。2段斬りという攻撃をしてくるが、特に強くはない

ポヨンの習得魔法リスト

名称	消費MP	効果
ファイヤストーム	12	敵全体に火系の中ダメージを与える
スネークアロー	15	敵全体に無属性の大ダメージを与える
アシッドミスト	10	敵全体に無属性ダメージを与え、継続してHPを削る
ヒュドラアタック	35	敵全体に無属性の攻撃を8回おこなう
ぶきみなわらい	10	敵全体の攻撃力と防御力を下げる
ほうし	2	敵1体のすばやさを下げる
トリプルアタック	35	敵全体に無属性の攻撃を3回おこなう
リンプン	8	敵全体の防御力を下げる
ナイトメア	8	敵全体を混乱させる
メガビーム	18	敵全体に無属性のダメージを与える
カイザードライブ	20	敵全体に水系の大ダメージを与える

ベアファイター
火水菌毒
ボローダイヤ
なし

ファイス東の洞くつに出現。攻撃力が高い。ブラッドナックルを持っている

ガ・グガ
水地
メガトパーズ
なし

ファイス東の洞くつに出現。なげナイフやスターナイフを持っている

ヘルバタフライ
火
ボローダイヤ
リンプン

ファイス東の洞くつに出現。りゅうのつばさやテレポストーンを持っている

はがねむし
なし
レインボーダイヤ
なし

ブラックデビル号に出現。このモンスターからてんしのメダルを入手しておこう

おおみみず
火水地光
ボローダイヤ
なし

地底大陸（陸上）に出現。潜ると一時的に無敵状態になる。逃げるのも一つの手

ひゃくめまどうし
なし
なし
なし

ファイス東の洞くつに出現。魔法での攻撃は効果なし。武器での攻撃で倒そう

グランドエイプ
火水雷風地菌毒光
ボローダイヤ
なし

ファイス東の洞くつに出現。入手できるアイテムはなし。攻撃力が高い敵だ

デンジャーメロン
なし
メガトパーズ
なし

ファイス東の洞くつに出現。魔法で攻撃すると特殊攻撃の反撃がくるぞ

ウォッチャー
地光
なし
なし

地底大陸（陸上）に出現。見つめてキャラの行動を１ターンだけ起こさせない

グランカッター
火地光
メガトパーズ
なし

地底大陸（陸上）に出現。潜ったあと、デスシザースと言う強力な攻撃を使う

つちにんげん
火水
ボローダイヤ
なし

地底大陸（陸上）に出現。キャラを引きずり込んで戦闘から外す攻撃を使う

バラビラー
火水地
ボローダイヤ
なし

地底大陸（陸上）に出現。キャラをマヒさせるパラダイスタッチを使ってくる

デスフィッシュ
火雷光
アイスマリン
なし

地底大陸（水上）に出現。入手できるアイテムがなく、おいしくないモンスター

キルダイバー
火雷光
アイスマリン
なし

地底大陸（水上）に出現。ハイドロンの魔法でパーティ全体を攻撃してくる

アスパラー
水地
アイスマリン
なし

地底大陸（陸上）に出現。回復アイテムを持っている。倒して入手しよう

バーバリアン
火水雷風地菌毒光
ボローダイヤ
なし

地底大陸（陸上）に出現。メガトンアクスやまじんのオノを持っている

マントルスネーク
水光
メガトパーズ
なし

クトミナ宮殿に出現。フレアロッドやフレアナイフを持っているモンスター

トリップゲル
火水
ボローダイヤ
なし

クトミナ宮殿に出現。クルーダの魔法を使う。ばんのうやくを持っている

リトルガーマ
火雷光
レインボーダイヤ
なし

地底大陸（水上）に出現。リマジクの魔法を使ってくるので、通常攻撃で倒そう

ガーマキャプテン
火雷光
ボローダイヤ
なし

地底大陸（水上）に出現。リトルガーマを呼ぶ。回復アイテムを持っている

ダークフラワー
火風地
メガトパーズ
なし

断崖宮殿内部に出現。バクテロでパーティ全体に大ダメージを与えてくる

ヘルトライヤー
なし
なし
なし

クトミナ宮殿に出現。にじいろのぼうしやけんじゃのぼうしを持っている

パピーサラマンド
水
ボローダイヤ
なし

クトミナ宮殿に出現。ダメージも高く、毒を受けさせるポイズンホーンを使う

ガイアバトラー
火水雷風菌毒光
メガトパーズ
なし

クトミナ宮殿に出現。オメガシールドを持っている。グラドンの魔法を使うぞ

ポイズン
なし
レインボーダイヤ
なし

断崖宮殿内部に出現。ポイズンガスでパーティ全体に対して毒の攻撃をしてくる

ヒュドラ
雷地
なし
ヒュドラアタック

断崖宮殿内部に出現。ヒュドラのよろいやヒュドラのむねあてを持っている

フレアーアンクル
なし
ボローダイヤ
なし

断崖宮殿内部に出現。まどうしのころもやせいじゃのころもを持っている

ガスまじん
水風
なし
アシッドミスト

断崖宮殿内部に出現。アシッドミストの魔法で毎ターンHPを削ってくる

スカイフェイス
水雷風
なし
ぶきみなわらい

断崖宮殿外部に出現。攻撃力と防御力を下げてくる特殊攻撃を使う

ハングローダー
雷
レインボーダイヤ
メガビーム

断崖宮殿外部に出現。ロボットの特技用アイテムを持っている

ダークグリフォン
風
レインボーダイヤ
なし

断崖宮殿外部に出現。行動が速い。はばたきでキャラを戦闘から外してくる

ウェポンフライ
雷風
なし
なし

断崖宮殿内部に出現。ロボットの特技用アイテムを持っている

SFC

細かなデータ設定を分析攻略！

古田敦也のシミュレーションプロ野球2

ヘクト
8月24日発売予定
8000円

SFC	野球 16M
バックアップ(最大1)	
最大2人同時プレイ可	

このゲームは監督の立場で試合をするシミュレーションタイプ。キミの采配が勝負を左右するぞ。今回は采配に必要な選手の能力パラメータを一挙公開

⬆試合のスタメンを決定する画面。能力や調子を考慮して選手を選ぶのだ

⬆先発投手のローテーションの決定も重要。3～6人でローテーションを組む

⬆投手と打者の有利不利がわかる「ＶＳゲージ」

プロの目から見たデータに注目！

ゲーム内で登録できる選手は1チーム32人。選手の能力を決定するパラメータはそれぞれ20以上の項目になり、そのデータはかなりの量だ。しかしそのデータをしっかり把握してこそ、優勝への道が開けるというもの。勝つには選手の能力を見抜くことが重要だ！

パラメータを分析して試合にのぞむ

球界一の捕手が監修したパラメータは、今現在のプロ野球界をリアルに再現している信頼性の高いもの。選手パラメータとワンポイントのコメントは左の表のような形で次ページから掲載している。下にある、それぞれのパラメータの解説と併せて見てほしい。弱いチームでもプレイヤーの采配でチームを勝利に導くことが可能だぞ。

野手	投／打	体力	安定力	バイオリズム	打撃力	選球眼	長打力	一発	小技	チャンス	肩	対左	タイプ	走力	一塁	二塁	三塁	遊撃	外野	捕手
古田	右／右	B	S	穏	9	13	6	9	B	A	S	A	広	A	B	－	－	－	C	S+
野口	右／右	A	A	普	4	8	5	3	B	B	A	A	普	B	C	－	－	－	C	A
鮫島	右／右	S	B	普	4	8	8	7	B	B	B	A	普	B	C	－	－	－	C	A
池山	右／右	B	A	普	7	5	9	7	B	A	A	S	引	A	C	B	A	S	C	－
オマリー	右／左	B	S+	穏	10	11	10	12	C	S	B	A	引	C	A	－	－	－	C	－
苫篠	右／両	B	A	普	7	10	3	1	A	A	B	A	広	A	C	A	B	B	A	－
土橋	右／右	A	A	普	8	13	8	2	A	A	B	A	広	A	C	A	B	B	A	－
宮本慎	右／右	A	A	普	4	8	3	0	A	B	B	A	普	B	C	B	B	A	C	－
辻	右／右	B	S	穏	9	14	2	1	S	A	B	A	流	A	B	S	B	B	C	－
ミューレン	右／右	S	A	激	6	0	7	12	C	B	B	A	引	B	C	C	A	－	B	－
大野	右／右	B	B	普	8	0	11	7	B	B	B	S	引	C	B	－	－	－	B	－
城	右／右	A	B	普	6	10	5	1	A	B	A	A	普	B	C	－	－	－	B	－
飯田	右／右	A	S	普	7	11	5	2	A	B	S	A	普	S	C	B	－	－	S	C
橋上	右／右	B	B	普	9	11	8	4	B	B	B	A	普	B	C	－	－	－	A	－
秦	右／左	B	A	穏	9	9	7	7	B	B	B	B	引	B	B	－	－	－	B	B
金森	右／左	B	A	穏	11	13	8	0	B	A	B	B	普	B	B	－	－	－	B	－
稲葉	左／左	S	A	普	10	10	6	8	B	A	A	A	引	A	B	－	－	－	A	－
高梨	右／右	S	A	普	7	8	7	8	B	B	A	A	引	B	B	－	－	－	A	－

ヤクルト・スワローズ

チームとしてはそれほど強力なわけではないようだ。投手は4人のローテーションでブロス、山部にガンガン活躍してもらおう。野手は高レベルで安定している古田とオマリーを中心に起用

投手	投／打	体力	安定力	バイオリズム	球威	制球	球質	投球術	ピンチ	打力	スタミナ	回復	タイプ	球速	カーブ	スライダー	シュート	シンカー	フォーク
加藤	左／左	A	B	普	10	1	0	12	B	C	9	B	中	140	S	B	－	－	B
宮本賢	右／右	B	B	普	8	8	0	11	B	C	9	B	中	138	A	B	－	B	－
岡林	右／左	A	A	普	3	12	7	9	A	C	13	B	先	142	B	A	－	－	B
石井一	左／左	S	A	激	11	3	5	11	B	C	13	A	先	146	B	B	B	－	A
川崎	右／右	S	A	普	5	8	6	7	B	C	13	A	先	146	B	－	－	－	A
伊東	右／右	B	B	穏	1	9	1	9	A	C	11	B	中	138	－	A	B	－	B
山部	左／左	A	A	普	9	3	7	11	B	C	13	A	先	150	B	B	－	－	B
伊藤	右／右	A	A	普	13	8	8	11	B	C	11	B	中	148	B	S	－	－	B
吉井	右／右	B	A	穏	5	9	6	8	A	C	13	B	先	142	－	－	A	－	S
高津	右／右	A	S	普	6	9	8	10	S	C	7	S	抑	142	B	－	－	S	－
ブロス	右／右	A	S	穏	9	7	11	12	B	C	16	B	先	154	B	B	－	－	B
田畑	右／右	A	B	激	6	5	6	8	B	C	9	B	中	142	B	B	－	－	B
松元	右／右	S	B	普	5	2	2	11	B	C	9	A	中	140	B	B	B	－	B
山田	右／右	A	A	普	8	5	8	9	B	B	7	B	抑	150	B	－	－	－	A

各パラメータの解説

一発	0～15で設定されている。本塁打を打つ能力を表しこの数値が高いほど本塁打を打ちやすい
小技	S／A／B／Cの4段階。バントの巧みさを表す。Sのほうがバントを成功させる確率が高く、Cにいくほどバントの成功率が低くなる
チャンス	S／A／B／Cの4段階。得点圏に走者がいる場合の能力を表す。Sのほうがチャンスに強く点を取る確率が高い。Cにいくほどチャンスに凡退しやすい
肩	S／A／B／Cの4段階。守備のときの肩の強さを表す。Sのほうが肩が強く、Cにいくほど肩が弱い
対左	S／A／B／Cの4段階。左投手を相手にしたときの能力を表す。Sのほうが左投手に強く、Cにいくほど左投手を苦手とする
タイプ	普／引／広／流の4つの打撃のタイプを表す。引は引っ張る傾向にあるパワーヒッター、広は広角打法、流は流し打ちを得意とする傾向をそれぞれ示す
走力	S／A／B／Cの4段階。守備と走塁のときの足の速さを表す。Sのほうが速く、Cにいくほど遅い
守備	S+／S／A+／A／B+／B／C／－の8段階。投手以外の守備位置ごとの守備の巧みさを表す。S+にいくほど守備がうまくエラーをする確率が低い。逆にCにいくほどエラーが多くなる。－は守備能力無し

打力	S／A／B／Cの4段階。投手のバッティングの巧みさを表す。投手でもSならかなり期待できる
スタミナ	1～20で設定されている。この数値が高いほど長いイニングを投げることができる
回復	S／A／B／Cの4段階。Sのほうが試合で消耗したスタミナが回復しやすくCにいくほど回復しない
タイプ	先／中／抑で表示される。先はスタミナのある先発タイプ、中は肩の仕上がりが早い中継ぎタイプ、抑は球威のある抑えのタイプであることを示す
球速	数値は球の速さを時速で表示。その投手の投げられる球速が最高何キロメートルであるかを示す
球種	投げられる球種を、カーブ、スライダー、シュート、シンカー、フォークについてS／A／B／C／－の5段階で表示。Sのほうがキレのある変化球を投げられる。－はその球を投げられないことを示す

●野手のパラメータ

打撃力	0～15で設定されている。バッティングの基本能力を表し、この数値が高いほど安打を打ちやすい
選球眼	0～15で設定されている。この数値が高いほど四球を選びやすく、低いほど三振しやすい
長打力	0～15で設定されている。長打を打つ能力を表し、この数値が高いほど長打を打ちやすい

●投手と野手に共通したパラメータ

名前	選手の登録名。初期設定では今シーズンの実際のプロ野球と同じ登録名になっている。変更が可能
体力	S／A／B／Cの4段階。夏場を乗り切るための力を表す。Sは夏場に調子がよく、Cのほうはその逆
安定力	S+／S／A+／A／B+／B／C+／Cの8段階。S+のほうがシーズン通して力を発揮。Cは持続性が低い
バイオリズム	激／普／穏の3段階。調子のムラを表す。激は調子が一気に変化しやすく、穏は調子が変わりにくい

●投手のパラメータ

球威	0～15で設定されている。球の威力を表し、この数値が高いと三振をとりやすいことを示す
制球	0～15で設定されている。この数値が高いほどコントロールが良く、低いと四球を与えやすい
球質	0～15で設定されている。この数値が高いほど球が重く、長打を打たれにくいことを示す
投球術	0～15で設定されている。ピッチングの基本能力を表し、この数値が高いほど凡打を打たせやすい
ピンチ	S／A／B／Cの4段階。ピンチになった場合、それを乗り切る能力を示す。Sのほうがピンチに強く、反対にCにいくほどピンチに弱く点を取られやすい

チームデータは次のページから

©HECT

野手	投/打	体力	安定力	バイオリズム	打撃力	選球眼	長打力	一発	小技	チャンス	肩	対左	タイプ	走力	一塁	二塁	三塁	遊撃	外野	捕手
古田	右/右	B	S	穏	9	13	6	9	B	A	S	A	広	A	B	−	−	−	C	S+
野口	右/右	A	A	普	4	8	5	3	B	B	A	A	普	B	C	−	−	−	C	A
鮫島	右/右	S	B	普	4	8	8	7	B	B	B	A	普	B	C	−	−	−	C	A
池山	右/右	B	A	普	7	5	9	7	B	A	A	S	引	A	C	B	A	S	C	−
オマリー	右/左	B	S+	穏	10	11	10	12	C	S	B	A	引	C	A	−	−	−	C	−
苫篠	右/両	B	A	普	7	10	3	1	A	A	B	A	広	A	C	A	B	B	A	−
土橋	右/右	A	A	普	8	13	8	2	A	A	B	A	広	A	C	A	B	B	A	−
宮本慎	右/右	A	A	普	4	8	3	0	A	B	B	A	普	B	C	B	B	A	C	−
辻	右/右	B	S	穏	9	14	2	1	S	A	B	A	流	A	B	S	B	B	C	−
ミューレン	右/右	S	A	激	6	0	7	12	C	B	B	A	引	B	C	C	A	−	B	−
大野	右/右	B	B	普	8	0	11	7	B	B	B	S	引	C	B	−	−	−	B	−
城	右/右	A	B	普	6	10	5	1	A	B	A	A	普	B	C	−	−	−	B	−
飯田	右/右	A	S	普	7	11	5	2	A	B	S	A	普	S	C	B	−	−	S	C
橋上	右/右	B	B	普	9	11	8	4	B	B	B	A	普	B	C	−	−	−	A	−
秦	右/左	B	A	穏	9	9	7	7	B	B	B	B	引	B	B	−	−	−	B	B
金森	右/左	B	A	穏	11	13	8	0	B	A	B	B	普	B	B	−	−	−	B	−
稲葉	左/左	S	A	普	10	10	6	8	B	A	A	A	引	A	B	−	−	−	A	−
高梨	右/右	S	A	普	7	8	7	8	B	B	A	A	引	B	B	−	−	−	A	−

ヤクルト・スワローズ

チームとしてはそれほど強力なわけではないようだ。投手は4人のローテーションでブロス、山部にガンガン活躍してもらおう。野手は高レベルで安定している古田とオマリーを中心に起用

投手	投/打	体力	安定力	バイオリズム	球威	制球	球質	投球術	ピンチ	打力	スタミナ	回復	タイプ	球速	カーブ	スライダー	シュート	シンカー	フォーク
加藤	左/左	A	B	普	10	1	0	12	B	C	9	B	中	140	S	B	−	−	B
宮本賢	右/右	B	B	普	8	8	0	11	B	C	9	B	中	138	A	B	−	B	−
岡林	右/左	A	A	普	3	12	7	9	A	C	13	B	先	142	B	A	−	−	B
石井一	左/左	S	A	激	11	3	5	11	B	C	13	A	先	146	B	B	B	−	A
川崎	右/右	S	A	普	5	8	6	7	B	C	13	A	先	146	B	−	−	−	A
伊東	右/右	B	B	穏	1	9	1	9	A	C	11	B	中	138	−	A	B	−	B
山部	左/左	A	A	普	9	3	7	11	B	C	13	A	先	150	B	B	−	−	B
伊藤	右/右	A	A	普	13	8	8	11	B	C	11	B	中	148	B	S	−	−	B
吉井	右/右	B	A	穏	5	9	6	8	A	C	13	B	先	142	−	−	A	−	S
高津	右/右	A	S	普	6	9	8	10	S	C	7	S	抑	142	B	−	−	S	−
ブロス	右/右	A	S	穏	9	7	11	12	B	C	16	B	先	154	B	B	−	−	B
田畑	右/右	A	B	激	6	5	6	8	B	C	9	B	中	142	B	B	−	−	B
松元	右/右	S	B	普	5	2	2	11	B	C	9	A	中	140	B	B	B	−	B
山田	右/右	A	A	普	8	5	8	9	B	B	7	B	抑	150	B	−	−	−	A

野手	投/打	体力	安定力	バイオリズム	打撃力	選球眼	長打力	一発	小技	チャンス	肩	対左	タイプ	走力	一塁	二塁	三塁	遊撃	外野	捕手
瀬戸	右/右	A	A	普	7	6	4	2	A	B	B	A	普	B	C	−	−	−	C	A
小畑	右/右	S	B	普	3	7	3	0	B	B	B	A	普	B	C	−	−	−	C	A
西山	右/右	A	S	普	11	10	6	4	A	B	A	A	普	A	C	−	−	−	C	A
高	右/左	A	B	普	6	9	3	0	B	B	B	B	普	A	C	A	A	B	C	−
ロペス	右/右	A	A	普	11	12	7	7	C	A	B	A	引	B	A	−	−	−	C	−
正田	右/両	B	A	普	8	12	3	0	S	B	B	A	広	A	C	A	B	B	C	−
小早川	右/左	B	B	穏	6	4	6	3	C	B	B	A	引	C	A	−	−	−	C	−
野村	右/左	B	S+	穏	10	13	9	9	A	A	B	A	広	A	B	B	B	S	C	−
高山	右/右	A	A	普	9	6	8	4	B	B	B	B	普	B	C	B	B	B	C	−
江藤	右/右	A	S	普	11	7	12	11	C	S	B	A	引	A	C	B	A	B	C	−
御船	右/右	B	A	普	9	2	6	0	B	B	B	A	普	B	C	B	B	−	B	−
仁平	右/右	A	A	普	10	4	3	10	B	B	B	A	普	A	C	−	−	−	A	−
前田	右/左	A	S	普	12	12	6	8	B	A	S	A	広	A	C	−	−	−	S	−
町田	右/右	A	A	普	7	3	8	11	B	B	B	A	引	B	C	−	−	−	B	−
緒方	右/右	A	A	普	7	9	6	4	A	A	B	A	普	S	C	−	−	−	S	−
金本	右/左	A	S	普	8	6	9	12	B	A	A	A	引	A	C	−	−	−	S	−
浅井	左/左	A	B	普	10	7	6	8	A	B	B	B	普	A	B	−	−	−	A	−
ペレス	左/左	S	A	激	6	4	4	5	B	B	A	A	引	S	C	−	−	−	S	−

広島東洋・カープ

打線はツブがそろっている。江藤、野村、金本、前田、ロペスなどつながりのある打線が期待できる。投手はチェコ、紀藤の能力が高いのでこの2人を中心に4人ローテーションがベストか

投手	投/打	体力	安定力	バイオリズム	球威	制球	球質	投球術	ピンチ	打力	スタミナ	回復	タイプ	球速	カーブ	スライダー	シュート	シンカー	フォーク
紀藤	右/右	B	S	普	7	9	5	11	B	C	16	B	先	144	B	B	B	−	A
加藤	右/右	B	B	普	6	8	4	8	B	C	13	B	先	138	−	B	B	−	−
山内	右/右	A	A	普	7	6	7	7	B	C	13	A	先	140	B	B	−	−	B
佐々岡	右/右	A	A	普	8	8	7	12	A	C	7	S	抑	148	B	A	−	−	B
高橋建	左/左	A	B	普	4	5	4	7	B	C	11	B	中	140	B	−	−	−	B
大野	左/左	B	A	穏	6	9	7	11	S	B	13	C	先	144	B	B	−	−	A
井上祐	右/右	B	B	普	6	9	3	8	A	C	7	B	抑	140	B	B	B	−	B
近藤	右/右	B	A	激	3	6	5	3	B	C	13	B	中	142	B	B	−	−	B
玉木重	右/右	A	A	普	8	7	5	7	B	C	9	A	中	142	B	−	−	−	B
望月	右/右	A	B	普	5	6	6	3	B	C	7	B	中	140	B	A	−	−	B
白武	右/右	B	B	普	8	7	5	7	B	C	11	C	中	136	B	−	B	−	−
前間	左/左	S	B	普	8	7	5	7	B	C	9	A	中	142	B	B	−	B	−
チェコ	右/右	S	A	穏	8	4	5	11	A	C	16	A	先	152	A	B	−	−	−
山崎	右/右	S	A	普	6	10	8	7	A	C	16	A	先	138	−	A	−	B	B

野手	投/打	体力	安定力	バイオリズム	打撃力	選球眼	長打力	一発	小技	チャンス	肩	対左	タイプ	走力	一塁	二塁	三塁	遊撃	外野	捕手
村田真	右/右	B	A	普	7	5	7	8	B	A	B	A	普	C	C	−	−	−	C	A
杉山	右/右	A	B	普	6	4	2	3	B	B	B	A	普	C	C	−	−	−	C	A
吉原	右/右	A	A	普	5	2	2	3	B	B	A	A	普	B	C	−	−	−	C	A
高村	右/両	A	A	普	8	9	0	0	A	B	B	A	普	A	C	A	B	B	C	−
川相	右/右	B	S	穏	7	12	3	0	S	B	A	A	流	B	C	A	B	S	C	−
元木	右/右	A	A	普	6	8	7	2	B	B	B	A	引	B	C	A	B	A	C	−
岡崎	右/左	B	B	穏	3	9	5	3	B	B	B	B	広	B	A	B	A	B	C	−
落合	右/右	C	S+	穏	12	10	10	10	C	S	B	A	引	C	A	−	−	−	C	−
仁志	右/右	A	A	普	6	7	3	2	B	B	B	A	普	A	C	B	A	B	C	−
吉岡	右/右	A	A	普	4	8	7	8	B	B	A	A	普	B	B	B	A	B	B	−
長嶋	右/右	A	B	激	3	4	6	8	B	B	B	A	引	B	C	B	A	B	C	−
出口	右/両	A	A	普	6	9	2	0	A	B	B	A	普	A	C	B	B	B	S	−
吉村	左/左	B	A	穏	9	12	7	11	B	B	B	B	引	C	C	−	−	−	B	−
マック	右/右	A	S	普	11	9	8	9	C	S	A	A	引	A	C	−	−	−	A	−
岸川	右/右	B	A	普	5	5	8	5	C	B	B	A	引	C	B	−	−	−	B	−
清水	右/左	B	B	普	10	7	7	10	B	B	A	B	普	A	C	−	−	−	A	−
松井	右/左	S	S	普	10	10	11	10	B	A	S	A	引	A	C	−	−	−	A	−
広沢	右/右	B	A	激	6	7	9	9	C	A	B	A	引	B	B	−	B	−	A	−

読売・ジャイアンツ

投手陣が頼りのチーム。斉藤雅、槇原、桑田、ガルベスなど能力の高い選手で余裕のある6人ローテーションが組める。機動力がない打線は小技が使えないので、落合、松井の一発にかける

投手	投/打	体力	安定力	バイオリズム	球威	制球	球質	投球術	ピンチ	打力	スタミナ	回復	タイプ	球速	カーブ	スライダー	シュート	シンカー	フォーク
斉藤雅	右/右	B	S+	穏	9	10	8	12	A	B	16	B	先	144	B	S	−	B	−
岡田	右/右	B	A	普	5	6	5	11	A	C	13	B	中	144	B	B	−	−	B
河原	右/右	A	A	普	8	5	8	7	B	C	13	A	先	146	−	B	−	−	A
槇原	右/右	B	A	普	7	10	5	8	B	C	13	B	先	142	B	B	−	−	A
桑田	右/右	A	S	普	9	9	11	10	S	B	16	B	先	146	B	B	A	−	A
木田	右/右	A	A	普	7	9	4	6	B	C	11	B	抑	150	−	B	−	−	A
宮本	左/左	C	B	普	6	5	6	7	B	C	11	B	中	138	B	B	−	−	−
石毛	右/右	A	B	激	8	0	1	9	B	C	7	B	中	146	−	A	−	−	B
川口	左/両	B	A	普	6	6	7	8	B	C	13	C	先	140	B	B	−	−	B
橋本	右/右	A	B	普	8	5	0	3	B	C	9	B	中	144	−	−	−	−	B
西山	右/右	A	B	激	4	7	10	15	B	C	7	S	抑	152	B	−	−	−	B
マリオ	右/右	A	S	激	9	8	6	10	A	C	7	A	抑	142	−	B	−	−	S
ガルベス	右/右	A	S	穏	9	9	11	12	A	C	13	B	先	148	−	B	B	B	−
小原沢	右/右	A	A	普	4	0	1	3	B	C	9	B	中	142	B	−	−	−	B

古田敦也のシミュレーションプロ野球2

野手	投/打	体力	安定力	バイオリズム	打撃力	選球眼	長打力	一発	小技	チャンス	肩	対左	タイプ	走力	一塁	二塁	三塁	遊撃	外野	捕手
矢野	右/右	A	A	普	6	2	3	1	B	B	A	A	普	B	C	–	–	–	C	A
中村	右/右	A	S	普	11	11	4	8	C	A	S	A	普	C	C	–	–	–	C	S
椎木	右/左	A	B	普	4	6	4	3	B	B	B	B	普	B	C	–	–	–	C	A
神野	右/右	A	B	普	5	9	4	3	A	B	A	A	普	A	C	B	B	A	C	–
種田	右/右	A	A	普	5	7	7	8	A	B	B	A	普	A	C	B	A	A+	C	–
立浪	右/左	A	S	普	10	14	5	4	A	A	B	A	広	A	C	A+	B	A	C	–
金村	右/右	B	B	穏	7	15	1	5	B	B	B	A	引	B	B	B	A	B	C	–
愛甲	左/左	B	A	普	8	4	8	6	B	A	B	A	広	B	A	–	–	–	A	–
小森	右/両	A	B	普	6	11	2	0	A	B	B	A	流	A	C	B	B	A	C	–
大豊	左/左	B	S	激	10	7	11	15	B	A	B	A	引	B	A	–	–	–	B	–
市原	右/右	S	A	普	5	0	0	0	B	B	B	A	普	A	C	B	B	A	C	–
コールズ	右/右	A	S	普	10	6	9	7	C	A	B	A	引	B	C	B	A	B	C	–
彦野	右/右	A	A	普	4	10	6	0	B	B	B	A	広	B	C	–	–	–	A	–
山崎	右/右	A	S	普	11	9	10	12	B	A	B	A	引	B	C	–	–	–	A	–
川又	左/左	B	B	普	7	13	4	3	B	B	B	B	普	B	B	–	–	–	B	–
パウエル	右/右	A	S+	激	13	11	10	7	C	S	A	A	引	B	C	–	–	–	A	–
神山	右/右	B	B	普	3	7	4	7	B	B	B	A	普	B	C	–	–	–	A	–
音	左/左	B	S	穏	8	9	5	5	B	A	B	A	広	B	C	–	–	–	A	–

中日・ドラゴンズ

野手は大豊とパウエル、投手は今中と山本昌の能力が抜き出ている。特に投手陣はほかに頼れる選手がいないので、3人ローテーションを使うのも策。ただし調子の維持に気を配ることが必要

投手	投/打	体力	安定力	バイオリズム	球威	制球	球質	投球術	ピンチ	打力	スタミナ	回復	タイプ	球速	カーブ	スライダー	シュート	シンカー	フォーク
平沼	右/右	B	A	普	5	6	5	6	B	C	9	B	中	138	B	–	B	B	–
今中	左/左	S	S	穏	9	11	10	12	A	B	16	A	先	146	A	B	–	–	B
中山	右/右	A	A	普	8	10	9	5	A	C	7	B	抑	142	B	B	–	–	A
宣	右/右	B	A	普	12	8	7	6	S	C	7	S	抑	150	B	S	B	–	–
佐藤	右/右	A	B	普	3	3	9	10	B	C	13	B	先	144	B	B	–	–	B
落合	右/右	A	A	激	3	9	3	12	B	C	13	B	先	144	B	–	A	–	B
内藤	右/右	A	B	激	9	4	0	10	B	C	11	B	中	140	–	B	B	–	A
郭	右/右	B	A	普	3	8	0	4	B	C	11	B	中	140	–	B	B	A	–
山本昌	左/左	B	A+	穏	7	10	6	10	A	C	13	B	先	138	B	B	–	A	–
遠藤	右/右	S	B	激	3	3	6	7	B	C	11	A	中	142	B	A	–	–	B
野口	左/左	S	A	普	8	1	6	7	B	C	13	A	先	140	B	–	–	–	B
小島	右/右	A	A	普	8	4	6	6	B	C	13	A	先	142	B	–	B	–	B
北野	左/左	A	B	普	3	1	0	6	B	C	9	B	中	136	–	B	–	B	–
日笠	左/左	A	B	普	7	7	7	5	B	C	9	B	中	144	B	–	–	–	–

野手	投/打	体力	安定力	バイオリズム	打撃力	選球眼	長打力	一発	小技	チャンス	肩	対左	タイプ	走力	一塁	二塁	三塁	遊撃	外野	捕手
大塚	右/右	B	A	普	2	2	5	5	B	B	B	A	普	B	C	–	–	–	C	A
谷繁	右/右	A	A	普	6	6	7	7	B	A	A	A	広	B	C	–	–	–	C	A
秋元	右/右	A	B	普	3	7	7	5	B	B	B	A	普	B	C	–	–	–	C	A
万永	右/右	S	B	普	0	12	5	5	B	B	B	A	普	A	C	B	A	B	C	–
進藤	右/右	A	A	普	4	10	7	8	A	B	A	A	流	A	C	S	A	A	C	–
石井	右/左	A	S	普	10	11	4	0	S	A	A	A	広	S	C	B	A	S	B	–
高橋	右/右	B	B	普	7	6	4	1	A	B	B	A	普	A	C	A	A	B	A	–
駒田	左/左	B	S	激	12	13	7	5	C	A	B	A	引	C	A	–	–	–	C	–
ローズ	右/右	A	S	普	11	10	9	6	B	A	B	A	広	B	B	A	A	B	C	–
永池	右/右	S	B	普	6	8	1	0	B	B	B	A	普	A	C	B	B	B	C	–
波留	右/左	A	A	普	10	10	3	3	A	B	B	A	広	A	C	–	–	–	S	–
宮里	右/左	B	B	穏	7	11	0	0	A	B	B	B	流	A	C	–	–	–	A	B
畠山	右/右	B	A	穏	7	3	8	6	C	B	B	A	普	B	B	–	–	–	A	–
佐伯	左/左	A	S	普	13	11	9	3	B	A	B	A	引	B	C	–	–	–	A	–
井上	左/左	A	B	普	6	4	4	5	B	B	B	B	普	A	C	–	–	–	B	–
川端	右/右	A	A	普	6	3	0	0	B	B	B	A	普	B	C	B	–	–	A	–
ブラッグス	右/右	A	S	激	11	5	10	11	C	A	A	A	引	B	C	–	–	–	A	–
鈴木	右/左	S	A	普	10	8	9	6	B	A	B	B	引	A	B	–	–	–	A	–

横浜・ベイスターズ

打線は長打力がないが打撃力のある選手が多い。機動力も高いので盗塁やヒット&ランを有効に使おう。先発投手はこれといった選手がいないが、リードしていれば抑えの佐々木につなげる

投手	投/打	体力	安定力	バイオリズム	球威	制球	球質	投球術	ピンチ	打力	スタミナ	回復	タイプ	球速	カーブ	スライダー	シュート	シンカー	フォーク
斉藤隆	右/左	A	S	穏	7	9	7	11	A	C	16	B	先	148	B	B	–	–	B
関口	左/左	A	B	普	4	4	5	9	B	C	13	A	中	144	B	B	–	B	–
五十嵐	右/右	A	B	普	6	6	7	4	B	C	7	B	抑	138	–	B	B	–	B
有働	右/右	A	A	激	2	6	7	8	B	C	13	B	先	142	B	B	–	–	A
盛田	右/右	A	A	普	8	5	10	8	A	C	13	B	先	146	B	–	A	–	B
バークベック	右/右	A	A	普	5	10	10	6	B	C	13	B	先	142	B	B	B	–	–
小桧山	右/右	A	B	普	8	0	0	5	B	C	11	B	中	142	B	–	–	–	B
野村	左/左	A	A	激	8	8	4	12	B	C	16	B	先	140	B	–	–	B	A
佐々木	右/右	A	S+	穏	15	8	2	15	S	C	7	S	抑	150	–	B	–	–	S
田辺	左/左	B	B	普	4	4	5	6	B	C	11	B	中	136	B	B	–	–	–
三浦	右/右	A	B	普	6	8	4	10	B	C	13	A	先	140	B	B	–	–	B
荒木	右/右	B	A	穏	3	6	0	8	A	C	9	B	中	136	B	B	B	–	–
島田	右/右	A	B	普	5	8	5	3	B	C	9	B	中	140	–	B	B	–	B
大家	右/右	S	B	普	1	3	3	6	B	C	9	A	中	146	B	B	–	–	–

野手	投/打	体力	安定力	バイオリズム	打撃力	選球眼	長打力	一発	小技	チャンス	肩	対左	タイプ	走力	一塁	二塁	三塁	遊撃	外野	捕手
関川	右/左	A	S	普	9	8	4	1	A	A	B	A	広	A	B	–	–	–	B	A
木戸	右/右	B	A	普	1	4	3	3	B	B	B	A	普	C	C	–	–	–	C	A
山田	右/右	A	B	普	5	4	3	5	B	B	B	A	普	B	C	–	–	–	C	A
八木	右/右	B	B	普	7	4	6	5	B	B	B	A	引	B	C	B	A	B	A	–
和田	右/左	B	S	穏	10	14	3	0	B	A	B	A	広	B	C	A	B	B	C	–
久慈	右/左	A	S	普	10	10	3	0	A	B	B	A	流	A	C	B	A	S	C	–
クレイグ	右/右	A	A	普	8	6	9	8	C	A	B	A	広	B	C	B	A	B	C	–
マース	左/左	A	A	激	7	8	12	10	C	A	B	B	引	B	A	–	–	–	B	–
鮎川	右/左	A	A	普	4	4	4	0	B	B	B	B	普	B	B	–	–	–	C	–
清水	右/右	B	B	普	8	7	6	2	B	B	B	A	普	B	C	A	B	B	C	–
星野	右/左	A	B	普	2	8	7	3	B	B	B	A	普	A	B	B	–	B	C	–
亀山	右/左	A	A	普	8	4	5	2	A	B	A	A	広	A	C	–	–	–	S	–
長嶋	左/左	B	A	普	6	4	1	5	B	B	B	B	普	B	C	–	–	–	A	–
新庄	右/右	A	A	激	7	6	11	9	B	A	A	A	引	A	C	–	–	–	S	–
桧山	右/左	A	S	普	7	9	8	4	B	A	B	A	引	B	C	–	–	–	A	–
石嶺	右/右	B	A	穏	6	8	7	9	C	A	B	A	広	C	B	–	–	–	B	–
平塚	右/右	B	A	普	8	10	11	5	B	B	B	A	普	B	A	–	–	–	A	–
高波	右/右	S	B	普	3	6	4	2	B	B	B	A	普	A	C	–	–	–	A	–

阪神・タイガース

投手、野手ともにレベルが低い。選手になるべく無理をさせないで調子の良い状態を維持させよう。投手は6人ローテーションで打線もいろいろ変えてみよう。こまめな采配が必要

投手	投/打	体力	安定力	バイオリズム	球威	制球	球質	投球術	ピンチ	打力	スタミナ	回復	タイプ	球速	カーブ	スライダー	シュート	シンカー	フォーク
葛西	右/右	A	B	普	5	7	12	2	B	C	11	B	中	136	B	–	–	B	–
弓長	左/左	A	A	普	4	1	8	6	B	C	11	B	中	140	B	B	–	B	–
湯舟	左/左	B	A	激	10	7	9	8	B	C	13	B	先	142	B	A	–	–	A
山崎	右/右	S	A	普	3	5	8	6	B	C	13	A	先	140	B	–	B	–	B
薮	右/右	A	A	穏	5	9	10	10	A	C	16	B	先	144	–	A	–	–	B
中西	右/右	B	B	普	6	8	5	0	B	C	9	B	中	134	–	B	–	–	B
郭李	右/右	A	A	普	7	3	5	9	A	C	13	B	先	144	–	B	–	–	A
猪俣	左/左	B	B	普	4	3	2	10	B	C	9	B	中	138	B	B	–	–	–
竹内	右/右	A	A	普	6	7	10	5	B	C	13	A	先	142	–	–	B	–	A
中ノ瀬	右/右	S	B	普	3	5	8	6	B	C	9	A	中	146	–	B	–	–	B
舩木	右/右	S	A	穏	5	9	10	11	A	C	16	A	先	148	B	A	–	–	–
川尻	右/右	A	A	普	6	9	3	10	B	C	7	S	中	138	A	–	B	B	–
林	左/左	S	B	普	4	1	8	6	B	C	9	A	中	142	B	B	–	–	–
古溝	左/左	B	A	激	8	7	7	9	B	C	7	B	抑	144	B	B	–	–	B

オリックス・ブルーウェーブ

オールマイティなイチローのパラメータが目をひく。やはり先頭打者に据えて、相手をひっかき回してもらおう。投手陣は野田、星野、長谷川、佐藤の4人ローテーションがベストか

野手	投／打	体力	安定力	バイオリズム	打撃力	選球眼	長打力	一発	小技	チャンス	肩	対左	タイプ	走力	一塁	二塁	三塁	遊撃	外野	捕手
中嶋	右／右	A	A	普	8	7	4	1	B	B	A	A	普	B	C	－	－	－	C	A
高田	右／両	B	A	普	3	3	2	0	B	B	A	A	普	B	C	－	－	－	C	A
三輪	右／右	A	B	普	6	9	8	0	B	B	B	A	普	B	C	－	－	－	C	A
福良	右／右	B	A	穏	10	12	2	3	A	B	B	A	普	A	B	A	B	B	C	－
馬場	右／右	B	A	普	7	8	4	0	S	B	B	A	流	B	B	A	S	A	C	－
勝呂	右／右	A	B	普	5	4	5	0	A	B	B	A	広	A	C	B	B	A	C	－
ニール	右／左	B	S	激	12	0	8	11	C	A	B	A	引	B	B	－	－	－	C	－
小川	右／右	A	A	普	8	8	6	2	A	B	B	A	広	B	C	B	B	A	C	－
大島	右／両	A	A	普	8	10	1	0	B	B	B	A	普	B	C	A	A	B	C	－
本西	右／右	B	S	穏	5	8	4	0	A	B	B	A	普	A	C	B	A	B	A	－
田口	右／右	A	S	普	11	10	5	3	A	A	A	A	広	A	C	A	B	－	S	－
藤井	右／左	B	A	普	7	4	8	9	B	A	B	B	引	B	A	－	－	－	B	－
嘉勢	左／左	S	A	普	6	7	8	5	B	B	A	B	引	B	C	－	－	－	A	－
D.J	左／左	A	S	普	7	0	11	7	C	A	B	A	引	B	A	－	－	－	A	－
柴原	左／左	B	A	穏	8	3	3	5	B	B	B	A	広	B	C	－	－	－	A	－
四条	左／左	B	B	普	4	4	5	3	B	B	B	B	普	A	A	－	－	－	A	－
高橋智	右／右	A	B	普	11	6	7	6	C	B	B	A	引	B	C	－	－	－	A	－
イチロー	右／左	S	S+	穏	15	14	9	8	B	S	S	A	広	S	C	－	－	－	S	－

投手	投／打	体力	安定力	バイオリズム	球威	制球	球質	投球術	ピンチ	打力	スタミナ	回復	タイプ	球速	カーブ	スライダー	シュート	シンカー	フォーク
佐藤	右／右	B	A	普	5	7	8	7	A	C	13	C	先	138	－	B	－	A	－
野村	左／左	A	A	普	13	8	8	9	B	C	9	B	中	144	B	A	－	－	－
長谷川	右／右	A	A	普	4	9	7	6	B	C	13	B	先	142	B	A	B	－	B
野田	右／右	A	S	穏	12	7	6	10	B	C	16	B	先	146	－	B	B	－	S
小林	右／右	A	A	普	5	7	10	9	A	C	13	B	先	142	－	A	－	B	B
伊藤	右／右	C	B	普	6	7	11	5	B	C	11	B	中	140	－	B	B	－	A
星野	左／左	C	S	普	6	8	5	11	A	C	16	B	先	132	S	－	－	－	A
渡部	左／左	S	B	普	4	3	11	8	B	C	9	A	中	138	B	－	B	－	－
平井	右／右	A	A	激	9	12	13	11	S	C	7	S	抑	150	－	B	－	－	A
金田	左／左	A	B	普	6	2	9	8	B	C	11	B	中	144	A	－	－	－	－
高橋功	右／右	S	B	普	5	7	9	6	B	C	13	A	先	142	B	B	－	－	B
鈴木	右／右	A	A	穏	9	6	12	12	B	C	7	B	抑	144	B	A	－	－	－
清原	左／左	A	B	普	5	10	9	9	A	C	9	B	中	136	B	B	－	－	B
岩崎	右／右	A	B	普	9	3	7	3	A	C	9	B	中	142	B	B	B	－	－

千葉ロッテ・マリーンズ

投手は能力のある選手がそろっており、ひ弱な打線より投手陣に頼ることになる。小宮山、伊良部、ヒルマン、黒木らの先発陣に加え、成本、河本と抑えの2人がしっかりしている

野手	投／打	体力	安定力	バイオリズム	打撃力	選球眼	長打力	一発	小技	チャンス	肩	対左	タイプ	走力	一塁	二塁	三塁	遊撃	外野	捕手
定詰	右／右	B	A	普	2	4	5	3	A	B	A	A	普	B	C	－	－	－	C	S
田村	右／右	B	A	普	2	0	5	0	B	B	B	A	普	B	C	－	－	－	C	A
山中	右／左	B	B	普	2	7	1	0	B	B	B	B	普	B	C	－	－	－	C	A
仁村	右／右	B	S	穏	7	10	4	14	A	B	B	A	普	B	A	B	A	B	C	－
堀	右／右	A	S	普	9	9	7	7	B	A	B	A	広	A	C	B	B	S	C	－
初芝	右／右	A	S	激	10	8	10	8	C	S	B	A	引	B	C	B	A	B	C	－
南渕	右／右	B	A	普	10	12	3	3	A	B	B	A	普	B	C	S	B	B	C	－
五十嵐	右／左	A	A	普	4	14	7	4	A	B	B	A	普	B	A	B	B	A	A	－
酒井	右／右	A	A	普	7	11	2	0	B	B	B	A	普	A	C	A	A	A	C	－
諸積	右／左	B	S	普	9	8	2	0	A	B	B	A	普	S	C	－	－	－	S	－
平井	左／左	B	A	普	7	9	5	1	B	A	B	B	広	B	C	－	－	－	A	－
西村	右／両	B	B	穏	4	11	2	0	A	B	B	A	広	A	C	－	－	－	A	－
平野	右／両	C	A	穏	5	9	2	0	S	B	A	A	流	B	C	－	－	－	A	－
チェンバレン	右／右	B	B	普	8	2	9	12	B	B	A	A	引	B	C	－	－	－	A	－
ウィットモア	右／左	A	B	穏	4	9	6	5	A	B	A	B	広	A	C	－	－	－	A	－
林	左／左	B	B	普	6	7	5	8	B	B	B	B	普	B	C	－	－	－	A	－
早川	右／右	S	B	普	3	4	3	0	B	B	A	A	普	A	C	A	－	－	A	－
大村	右／右	A	A	普	8	6	8	7	B	B	B	A	広	B	C	－	－	－	A	－

投手	投／打	体力	安定力	バイオリズム	球威	制球	球質	投球術	ピンチ	打力	スタミナ	回復	タイプ	球速	カーブ	スライダー	シュート	シンカー	フォーク
吉田	右／右	A	A	普	9	4	9	7	B	C	9	B	中	142	B	B	－	－	B
小宮山	右／右	B	A	普	9	9	9	10	A	C	13	B	先	142	B	B	A	－	－
榎	右／右	S	A	普	3	4	3	8	B	C	7	A	中	140	B	－	B	－	－
武藤	右／右	A	A	激	4	4	0	7	B	C	11	B	中	146	B	A	－	－	－
伊良部	右／右	A	S+	穏	13	7	10	10	A	C	16	B	先	154	B	B	－	－	S
成本	右／右	A	S	普	11	8	5	14	A	C	7	S	抑	144	B	B	－	－	A
河本	左／左	A	A	穏	11	4	8	11	S	C	7	S	抑	146	B	－	－	－	－
園川	左／左	B	B	普	6	9	4	8	B	C	13	B	先	136	B	B	B	－	B
与田	右／右	B	B	普	7	5	7	8	A	C	9	B	中	144	B	B	－	－	B
仲田	左／左	B	B	普	2	4	7	8	B	C	13	B	先	140	B	B	－	－	－
干場	右／左	B	B	普	9	1	9	3	B	C	9	B	中	148	－	B	－	－	B
ヒルマン	左／左	B	A	穏	6	9	10	12	B	C	16	B	先	142	－	B	B	A	B
東瀬	左／左	A	B	普	8	0	5	8	B	C	9	B	中	138	B	－	B	－	－
黒木	右／右	S	A	普	7	8	7	11	B	C	13	A	先	144	B	B	－	－	B

西武・ライオンズ

このチームもどちらかといえば投手陣が頼りのチーム。新谷、郭、渡辺久らで6人ローテーションを組める。小野、鹿取、杉山、潮崎ら中継ぎ抑えも能力が高く投手力は12球団トップといえる

野手	投／打	体力	安定力	バイオリズム	打撃力	選球眼	長打力	一発	小技	チャンス	肩	対左	タイプ	走力	一塁	二塁	三塁	遊撃	外野	捕手
高木大	右／左	S	A	普	10	8	3	5	B	B	B	B	普	B	C	－	－	－	C	A
伊東	右／右	B	S	穏	6	10	7	2	B	A	A	A	広	B	C	－	－	－	C	S
植田	右／右	B	B	普	0	7	0	0	B	B	A	A	普	B	C	－	－	－	C	A
清原	右／右	A	S+	激	11	6	11	10	C	A	B	A	引	B	A	－	B	－	C	－
奈良原	右／右	A	A	普	5	11	2	0	A	B	A	A	普	A	C	A	B	A	C	－
田辺	右／右	B	B	穏	5	11	5	4	A	A	B	A	広	B	C	－	A	B	C	－
鈴木健	右／左	A	A	激	7	10	5	11	B	B	B	B	引	B	B	－	B	－	C	－
クーパー	右／左	A	S	普	8	7	8	7	C	B	B	A	普	C	C	B	A	B	C	－
松井	右／右	A	S	普	7	9	5	1	A	B	B	A	広	S	C	B	A	S	C	－
高木浩	右／左	S	A	普	4	6	3	0	B	B	B	B	普	A	C	A	A	B	C	－
桜井	右／右	B	B	普	3	7	4	2	B	B	B	A	普	B	C	A	B	B	C	－
佐々木	左／左	B	A	穏	8	9	8	7	B	A	A	A	広	A	C	－	－	－	S	－
苫篠	右／右	B	B	普	4	11	4	0	A	B	B	A	普	A	C	B	B	B	A	－
ジャクソン	左／左	A	A	普	9	6	8	7	A	A	B	S	広	A	C	－	－	－	A	－
垣内	右／右	A	A	普	4	0	9	10	C	B	B	A	引	B	C	－	－	－	A	－
大塚	右／左	A	B	普	6	8	3	0	B	B	A	B	普	A	C	－	－	－	S	－
河田	右／左	A	A	普	4	8	4	5	B	B	B	B	流	A	C	－	－	－	A	－
清水	右／右	B	B	穏	8	11	4	5	B	B	B	A	普	A	C	B	B	B	A	－

投手	投／打	体力	安定力	バイオリズム	球威	制球	球質	投球術	ピンチ	打力	スタミナ	回復	タイプ	球速	カーブ	スライダー	シュート	シンカー	フォーク
石井丈	右／右	B	S	穏	6	10	7	10	A	C	13	B	先	148	B	A	－	B	－
西口	右／右	S	S	激	9	10	10	12	B	C	13	A	先	150	B	A	B	－	B
石井貴	右／右	S	B	普	3	8	9	6	B	C	11	A	中	144	B	B	－	－	－
潮崎	右／右	A	A	穏	12	8	13	13	A	C	7	S	抑	142	－	B	－	S	－
新谷	右／右	B	A	普	6	9	5	10	A	C	16	B	先	142	B	B	－	－	A
郭	右／右	B	A	普	6	10	8	9	B	C	11	B	先	144	－	A	B	－	－
小野	左／左	B	B	普	6	7	6	8	B	C	11	B	中	138	B	－	－	－	A
鹿取	右／右	A	A	普	3	10	6	8	A	C	7	C	抑	140	B	B	A	－	－
竹下	左／左	A	B	普	9	5	8	8	B	C	11	B	中	140	B	－	－	B	－
杉山	左／左	A	A	普	8	10	5	6	B	C	9	B	中	142	A	B	B	－	－
橋本	左／左	B	A	普	10	7	8	8	B	C	9	B	中	140	B	B	－	－	－
豊田	右／右	A	B	普	0	7	8	7	B	C	9	A	中	140	B	A	－	－	－
渡辺久	右／右	B	A	穏	8	2	6	11	B	C	13	B	先	144	B	B	－	－	A
横田	右／左	A	B	激	9	7	8	9	B	C	11	B	先	142	－	B	－	－	B

古田敦也のシミュレーションプロ野球2

日本ハム・ファイターズ

先発投手は西崎、グロス、長富、今関の4人ローテーションがベスト。打線がいまいちもの足りないが安定の高い田中、片岡などを中心に据え、デューシーとブリトーの長打力を活かそう

野手	投／打	体力	安定力	バイオリズム	打撃力	選球眼	長打力	一発	小技	チャンス	肩	対左	タイプ	走力	一塁	二塁	三塁	遊撃	外野	捕手
荒井	右／左	S	B	穏	5	9	4	0	B	B	B	B	普	A	C	－	－	－	C	B
田口	右／右	A	A	普	3	3	6	8	B	B	A	A	普	B	C	－	－	－	C	A
安田	右／右	A	A	普	3	4	3	0	B	B	B	A	普	B	A	－	－	－	A	A
山下	右／右	B	A	普	3	10	0	0	B	B	B	A	普	C	C	－	－	－	C	B
広瀬	右／右	B	S	穏	8	11	2	0	A	B	B	A	流	A	B	B	A	B	C	－
渡辺	右／右	B	A	普	6	9	3	1	A	A	B	B	広	A	C	A	B	B	C	－
田中	右／右	A	S	激	9	10	9	9	C	S	B	A	引	B	C	－	B	A+	C	－
片岡	右／左	A	S	普	10	10	5	6	B	A	B	A	広	B	A	B	A	－	C	－
小川	右／左	B	B	穏	0	3	8	0	B	B	B	B	普	B	C	A	A	B	B	－
金子誠	右／左	A	A	普	6	9	2	3	B	B	A	A	普	A	C	S	B	B	C	－
井出	右／右	A	A	普	8	5	4	6	A	A	A	A	広	A	C	－	－	－	S	－
中村	右／右	A	B	普	5	4	5	0	B	B	A	A	普	A	C	－	－	－	A	－
五十嵐	右／右	B	A	穏	10	12	0	0	B	B	B	A	普	B	C	－	－	－	A	－
デューシー	右／左	A	A	激	8	4	10	10	C	A	B	A	引	B	C	－	－	－	A	－
川名	右／右	A	B	普	5	5	3	0	B	B	B	A	流	S	C	－	－	－	A	－
ブリトー	右／右	A	S	普	9	0	11	15	C	S	B	A	引	C	C	－	－	－	C	－
上田	右／左	S	A	普	8	5	5	4	B	A	A	B	広	A	C	－	－	－	S	－
大貝	左／左	S	B	普	5	6	5	3	B	B	B	B	普	B	C	－	－	－	A	－

投手	投／打	体力	安定力	バイオリズム	球威	制球	球質	投球術	ピンチ	打力	スタミナ	回復	タイプ	球速	カーブ	スライダー	シュート	シンカー	フォーク
下柳	左／左	A	A	普	4	6	11	5	B	C	11	B	中	142	B	B	－	－	－
沼田	右／右	A	B	普	8	10	5	6	B	C	9	A	中	150	B	A	－	－	－
長富	右／右	B	A	普	5	3	12	6	B	C	13	B	先	142	B	B	－	－	B
酒井	左／左	A	A	普	6	4	6	5	B	C	11	B	中	138	B	B	－	B	－
白井	右／右	A	A	普	4	0	7	4	B	C	9	B	中	144	B	B	－	－	－
岩本	右／右	A	A	激	8	8	4	9	A	C	13	A	先	146	B	B	－	－	－
西崎	右／右	B	S	穏	8	7	6	11	A	C	16	B	先	144	B	A	－	－	B
金石	右／右	B	A	穏	4	5	8	13	S	C	7	A	抑	142	B	B	－	－	S
黒木	右／右	S	B	普	8	10	5	6	B	C	7	A	中	146	B	－	－	－	－
芝草	右／左	A	A	普	5	6	3	9	B	C	13	B	先	142	B	B	B	－	－
平松	右／右	S	B	普	8	10	5	6	B	C	9	A	中	144	－	B	－	－	B
今関	右／左	S	A	普	9	4	9	11	A	C	13	A	先	142	B	B	－	－	B
島崎	右／右	A	A	激	8	6	12	9	A	C	7	S	抑	142	B	B	－	A	－
グロス	右／右	B	S	穏	3	9	10	10	B	C	16	B	先	142	B	B	B	－	－

福岡ダイエー・ホークス

このパラメータを見る限り12球団中最弱のチーム。投手陣は工藤、吉武を中心に無理せず6人ローテーションを組もう。打線は足のある選手が多いので、走者が出たらとにかく走力を活かそう

野手	投／打	体力	安定力	バイオリズム	打撃力	選球眼	長打力	一発	小技	チャンス	肩	対左	タイプ	走力	一塁	二塁	三塁	遊撃	外野	捕手
城島	右／右	S	B	普	5	3	4	1	B	B	A	A	普	B	C	－	－	－	C	A
吉永	右／左	A	A	普	9	9	9	6	B	B	A	A	引	B	C	－	－	－	C	B
坊西	右／左	A	A	普	1	7	3	0	B	B	B	B	普	B	C	－	－	－	C	A
川越	右／右	B	B	普	5	6	4	0	B	B	B	A	引	B	C	－	－	－	C	A
松永	右／両	B	A	穏	6	7	5	1	B	B	B	A	広	B	C	B	A	－	C	－
藤本	右／右	B	A	普	7	5	6	6	B	A	B	A	引	C	A	B	B	－	C	－
湯上谷	右／右	B	B	普	6	6	2	1	A	B	B	A	普	A	C	A	B	B	B	－
石毛	右／右	C	A	穏	3	3	6	0	B	B	B	A	流	C	B	B	A	B	C	－
浜名	右／左	A	A	普	9	7	2	0	A	A	B	A	流	A	C	B	B	S	C	－
小久保	右／右	A	S	激	9	7	10	9	B	A	B	A	引	A	A	S	B	B	C	－
本間	右／両	S	A	普	1	3	0	0	B	B	B	A	普	A	C	B	A	A	C	－
脇坂	右／左	A	B	普	3	12	6	3	B	B	B	B	普	A	C	B	A	B	B	－
山口	右／両	B	B	普	4	8	6	0	B	B	B	A	普	A	C	－	－	－	A	－
秋山	右／右	B	S	激	12	9	10	8	B	A	A	A	引	A	C	－	－	－	S	－
村松	左／左	S	A	普	9	13	2	0	A	B	B	A	普	S	C	－	－	－	A	－
若井	右／左	B	S	穏	11	10	6	0	C	B	B	A	普	B	B	B	B	－	A	－
山崎	左／左	B	B	穏	5	7	7	0	B	B	B	B	普	B	C	－	－	－	A	－
ライディ	右／右	A	S	普	11	6	4	10	C	A	A	A	普	A	C	－	－	－	A	－

投手	投／打	体力	安定力	バイオリズム	球威	制球	球質	投球術	ピンチ	打力	スタミナ	回復	タイプ	球速	カーブ	スライダー	シュート	シンカー	フォーク
吉田豊	左／左	B	A	普	5	5	6	6	A	C	13	B	先	140	B	B	－	－	A
ミツグ	右／右	A	B	普	3	5	6	3	B	C	9	B	中	142	B	B	B	－	B
ヒデカズ	右／右	S	A	穏	7	6	8	12	B	C	13	A	先	142	B	A	－	－	B
若田部	右／右	A	A	普	5	9	5	9	B	C	13	B	中	146	B	A	－	－	B
藤井	右／右	A	B	普	7	11	4	6	B	C	11	B	中	142	B	B	－	－	－
内山	右／右	A	B	普	5	5	5	9	B	C	11	B	中	144	B	B	－	－	B
武田	右／左	B	B	普	6	8	7	5	B	C	13	B	先	140	B	B	－	B	B
渡辺	右／左	A	A	普	4	5	8	7	B	C	11	B	中	144	B	B	－	－	－
木村	右／右	B	A	激	8	5	6	8	A	C	7	S	抑	142	B	B	－	－	B
工藤	左／左	B	S	穏	8	10	6	13	A	C	16	B	先	146	A	B	－	－	A
ホセ	右／右	B	A	普	8	5	6	8	B	C	7	B	抑	146	A	B	－	－	B
吉武	右／右	S	A	普	3	10	6	11	B	C	16	A	先	142	B	B	－	－	－
佐久本	左／左	S	A	激	6	8	5	9	B	C	7	A	中	144	B	B	－	－	－
ボルトン	右／右	A	A	普	8	9	5	9	B	C	16	B	先	142	B	B	－	－	－

近鉄・バファローズ

このチームもこれといった選手が見当たらず采配には苦心しそう。エースといえる投手がいないが山崎、西村、アキーノらでローテーションを組もう。打線は2人の外人選手が頼りだ

野手	投／打	体力	安定力	バイオリズム	打撃力	選球眼	長打力	一発	小技	チャンス	肩	対左	タイプ	走力	一塁	二塁	三塁	遊撃	外野	捕手
古久保	右／右	B	A	普	2	0	9	1	A	B	A	A	広	B	C	－	－	－	C	A
光山	右／右	B	A	普	3	0	7	3	B	B	B	A	普	B	C	－	－	－	C	A
高嶋	右／右	A	B	普	5	4	3	0	B	B	B	A	普	B	C	－	－	－	C	A
石井	右／右	B	S	激	8	10	7	8	C	A	B	S	引	B	A	－	B	－	C	－
大石	右／右	B	A	穏	8	10	4	2	S	B	B	A	広	A	C	A	B	B	C	－
吉田剛	右／右	B	A	穏	4	2	6	5	B	B	B	A	普	A	C	B	B	A	C	－
水口	右／右	A	A	普	10	11	0	3	A	B	B	A	普	B	C	A	B	A	C	－
C.D	右／左	B	A	普	10	7	12	8	B	B	B	A	普	B	A	B	B	B	C	－
中村紀	右／右	S	S	普	8	10	7	9	B	A	B	A	引	B	B	－	A	－	C	－
鈴木	右／右	B	S	穏	8	9	5	11	B	A	B	A	引	B	B	－	－	－	A	－
村上	右／右	B	A	普	5	3	8	5	B	B	A	A	引	A	A	－	B	－	A	－
中根	右／右	B	B	普	8	8	5	0	B	B	A	A	普	A	C	－	－	－	A	－
内匠	左／左	A	A	普	8	10	4	0	A	B	B	B	広	A	C	－	－	－	A	－
ローズ	左／左	A	S	激	13	10	8	11	C	A	A	A	普	A	C	－	－	－	A	－
荒井	左／左	B	B	穏	8	14	8	3	B	B	B	B	引	A	C	－	B	－	A	－
中島	右／右	B	B	普	3	7	5	7	B	B	B	A	普	B	B	－	－	－	A	－
大村	左／左	S	A	普	8	7	3	2	B	B	B	A	普	A	C	－	－	－	S	－
山本	左／左	B	S	穏	12	10	9	9	C	S	B	A	引	C	B	－	－	－	B	－

投手	投／打	体力	安定力	バイオリズム	球威	制球	球質	投球術	ピンチ	打力	スタミナ	回復	タイプ	球速	カーブ	スライダー	シュート	シンカー	フォーク
香田	右／左	B	B	普	4	7	9	5	B	C	9	B	中	142	B	B	－	－	－
佐野	右／右	A	S	穏	6	8	9	10	S	C	7	S	抑	144	－	B	B	－	B
山崎	右／右	B	A	穏	5	6	11	11	A	C	16	B	先	140	B	B	－	－	A
酒井	右／左	S	A	普	10	7	9	10	B	C	13	A	先	146	－	B	－	－	A
赤堀	右／右	A	A	激	8	7	9	10	A	C	7	B	抑	148	B	A	－	－	B
西村	右／右	A	A	普	5	4	8	8	B	C	13	B	先	144	B	－	－	－	B
小池	左／左	A	A	普	7	7	5	6	B	C	11	B	中	142	B	－	－	－	B
高村	右／右	A	A	穏	8	7	7	10	A	C	16	B	先	146	－	B	A	－	－
西川	左／左	A	B	普	7	1	5	8	B	C	9	B	中	140	A	B	－	－	－
池上	右／右	A	B	普	7	1	5	8	B	C	9	B	中	142	B	－	－	－	A
アキーノ	右／右	B	A	普	8	5	10	10	B	C	13	B	先	144	A	B	B	－	B
品田	右／右	S	A	激	6	3	8	8	B	C	13	A	先	144	A	－	－	－	B
背尾	右／右	S	B	普	7	7	5	6	B	C	11	A	中	140	B	A	－	－	－
清川	左／左	B	B	普	8	6	0	14	B	C	9	C	中	136	B	B	B	－	－

ゲームベストセレクションの追加情報!!

8月11日～9月7日情報号

サテラビューステーション

前回でお伝えした、新放送ゲームベストセレクション。なつかしの名作をメいっぱい遊びまくれるエラい画期的なデータ放送なのダ!!

SFC初期の名作がまるごと遊べるのダ

今までのデータ放送は、発売直前のソフトを事前に流し、冒頭の部分の「お試し」プレイができた。

そして、8月から放送が開始されているゲームベストセレクションでは、ついにゲームをまるまる最後まで遊べる。しかも、すでに発売されているタイトルではあるが、いずれも「名作」とうたわれたものばかりを放送する予定だ。

とはいうものの、メモリパックの容量が8Mと少々少ないため、放送されるタイトルも必然的に8M以内のものに限られる。まぁ、容量にものを言わせて映像でグイグイ押すゲームが必ずしも「中身がある」と言えるわけではないのは、8月・9月に放送される作品群を見れば納得がいくだろう。

サテラビューに興味を持った人は

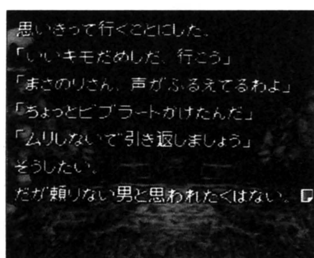
※スーパーファミコン放送を受信するために必要な「サテラビューセット」は店頭にて販売中。価格は18000円(税込)。詳細は任天堂サテラビューセンターにお問い合わせ下さい。電話番号は、東京03-5350-8686、大阪06-300-5555です。

8月放送の4本をチラッと紹介

それでは、8月現在放送されている4本の内容を少しだけ紹介していこう。覚えておいてほしいのは、ダウンロードしたゲームには、プレイ回数制限（ソフトによって異なる）があるということ。だらだらプレイはできないのだ。

弟切草

チュンソフトから発売された、サウンドノベル第1弾。洋館に迷いこんだ主人公と彼女の奈美が、彼女の一族の悲劇に巻き込まれるというお話（になることもある）。今でも店頭で買うと結構高い。



夏場はトワイライトなゲームをするのがいいね。初めてやったときは怖かった

スーパーフォーメーションサッカー

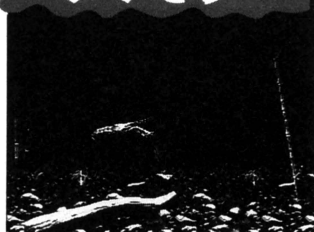
「スポゲーならコイツが怖い」とまで言われるスポゲーの老舗、ヒューマンのSFCサッカー1発目。当時は3D視点が新鮮だった。

キャ○翼の真似とかしながらよく遊びました。それ、パス だ

つり太郎

一世を風靡した異作、『川のぬし釣り』を世に送りだしたパック・イン・ビデオの釣りゲーム。『川のぬし釣り～』などと違ってRPGモードは一切無く、純粋に「釣る」!!

ウマそう…



釣った魚は食う!!　これぞ釣ラー（釣り人のコト）の真骨頂ってか。ガッハハ

ソウルブレイダー

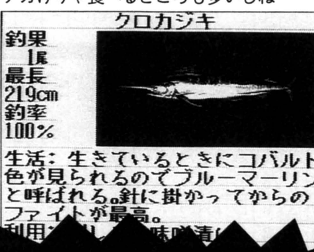
敵を倒し、閉じ込められた世界の人々の魂を解放していくアクションRPG。発売元はエニックス。魂を解放していけば、人々は町を作り、世界は復興していく。

アクションは比較的カンタン。気分はもう救世主だね

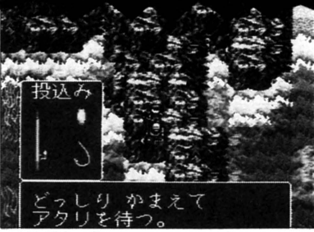
前回紹介した『ヴァルケン』の放送は、ちょっと延期になっちゃいました。

時間	9月1日～9月7日の番組表	8月11日～8月31日の番組表
12	坂本竜馬ゲーム 気楽講座	00 鮫亀・駒データ 30 アルフとはかせのだいぼぉけん
13	00 スーパーファイヤープロレスリング 30 アクトレイザー	00 かなで～る・対応データ 30 G-NEXT・対応データ
14	00 スーパーボンバーマン2 30 キッドクラウンのクレイジーチェイス	00 弟切草 30 つり太郎
15	00 スーパーファイヤープロレスリング 30 アクトレイザー	00 スーパーフォーメーションサッカー 30 ソウルブレイダー
16	00 弟切草 30 つり太郎	00 クック・ドゥ・ドゥル・ドゥー 30 海のぬし釣り
17	00 BS スプリガン・パワード ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの壺、20からゲーム虎の超大穴	00 タカラ杯 大相撲 衛星場所 ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの壺、20からゲーム虎の超大穴
18	00 BS 牧場物語 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会	00 BS SimCity 街作り大会 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会
19	00 スーパーボンバーマン2 30 セプテントリオン	00 弟切草 30 つり太郎
20	00 スーパーファイヤープロレスリング 30 アクトレイザー	00 スーパーフォーメーションサッカー 30 ソウルブレイダー
21	00 スーパーボンバーマン2 30 キッドクラウンのクレイジーチェイス	00 鮫亀・駒データ 30 アルフとはかせのだいぼぉけん
22	00 坂本竜馬ゲーム 30 お気楽講座	00 かなで～る・対応データ 30 G-NEXT・対応データ
23	00 スーパーフォーメーションサッカー 30 ソウルブレイダー	00 弟切草 30 つり太郎
0	00 坂本竜馬ゲーム 30 食期間のため放送休止	00 スーパーフォーメーションサッカー 30 ソウルブレイダー
1	食期間のため放送休止	00 BS SimCity ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地

海に生息する魚がおっきくていいです。デカけりゃ食べるところも多いしね



やっぱ、ぬし釣り!!



色々魚に合わせてシカケを替えるのも釣りの楽しさの1つ。最初は適当でOK

データ放送 今回のみどころ

いよいよ夏も真っ盛りだけど、パパが忙しくて旅行にも連れていってくれないと嘆いているキミ!! 今すぐ『海のぬし釣り』を受信しなさい。どこまでも広がる海と、さえずるカモメ。クーラーなんか消して、ブラウン管に息づく魚たちと熱いファイトを繰り広げるんだ。鯨と戦い、ブルーマーリンを釣り上げろ!! 毎日毎日、釣った魚を記録していけば、夏休みの宿題である自由研究もバッチリだ。

そのあとは風呂に入って麦茶ね。

©NCS・CHUN SOFT・HUMAN・PAC-IN-VIDEO・ENIX

ウワサのあのコのプライベートPhoto入手!!

ワンダープロジェクトJ2

WONDER PROJECT J2
ワンダープロジェクト ジェイツー コルロの森のジョゼット

エニックス
発売日未定
価格未定

N64	アドベンチャー 64M
未定	
未定	

■インタビュー
ギブロ・富山徳之氏
キャラクタデザイン山下明彦氏

一冊まるごとジョゼットづくし

エニックスN64参入第1弾『J2』の醍醐味は、なんといってもヒロイン、ジョゼットとのインタラクティブ・コミュニケーション。今回はちょっと趣向を変え、ジョゼットとのコミュニケーションの取り方を解説しつつ、彼女の魅力に迫ってしまうのだ。

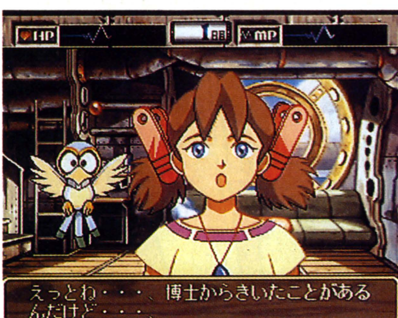
ALL ABOUT ジョゼット魅力大全

これで、バッチリ、嫌われないためのスマートな会話テクニック
微妙な表情、仕草に隠された彼女の心理を読み取ろう

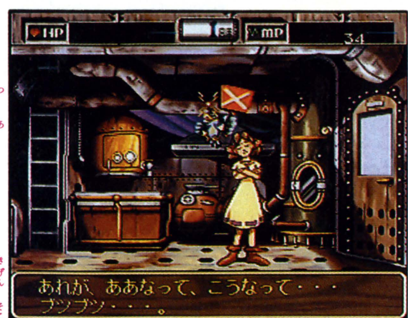
©ギブロ／ミント／エニックス

HOW TO コミュニケーション ジョゼットとの付き合い方教えます

ヒロインのジョゼットは、人工人格を持った機械人間。自分で判断して行動するのはもちろんのこと、プレイヤーが教える事柄から推測し、新たに結論をはじき出すこともできる。また、一度覚えたことは絶対に忘れない。プレイヤーとのやりとりのなかでさまざまな事柄を覚え、経験していくのだ。



ジョゼットは自分で考え、行動する。プレイヤーの行動で変わっていくんだ



うまく付き合っていかないと機嫌を損ねてしまうことも…?

STEP 1 まずは話しかけなきゃ始まらない アプローチ次第で対応が変化

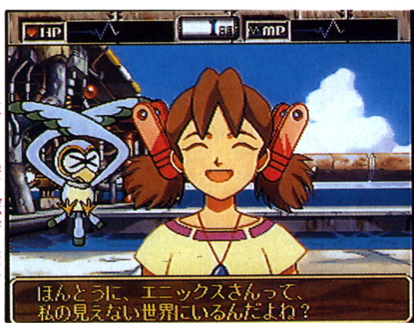
プレイヤーは鳥形インターフェイスロボット、バードを介してジョゼットに意思を伝える。具体的にはコントローラの3つのボタンが3つの意思に振り分けられ、場面に応じてボタンを使い分ける。

ここでは例として、こちらから声をかけるときのボタンの使い方を解説しよう。基本的にはプレイヤーの意思はストレートに伝わるけど、どう受け取るかは彼女しだい。ジョゼットの性格や、それまでのプレイヤーとの関係が大きく影響してくるらしい。

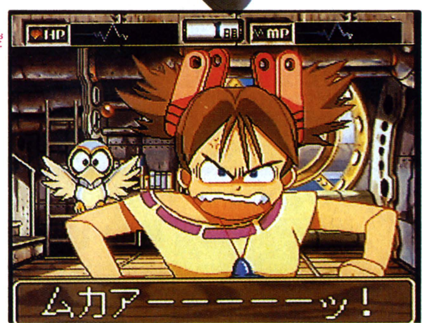
Rボタン ●灰色の心ボタン「無視、保留、どうでもいい。どちらでもない」を表す。二者択一のどちらでもないときに使う

緑ボタン ●緑の心ボタン「否定的、反対、反感、興味なし、ダメ!、知らない、NO」などを表す

青ボタン ●青の心ボタン「肯定的、同意、共感、興味がある、よしよし、知っている」などを表す



やっぱり声のかけ方は大事な要素



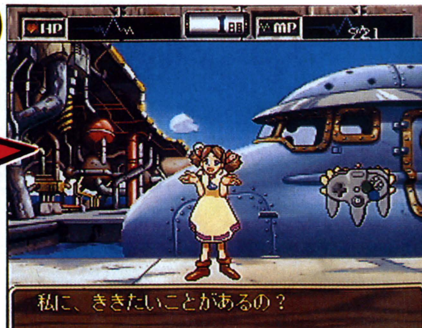
怒りだしてしまったジョゼット

やさしく声をかけるとき 青ボタン

「ねぇねぇジョゼット、お話ししよう?」というつもりで、青の心ボタンで話しかける。彼女もそれに答えて、微笑みかけてくれる。

明るい、やさしい感じで声をかける

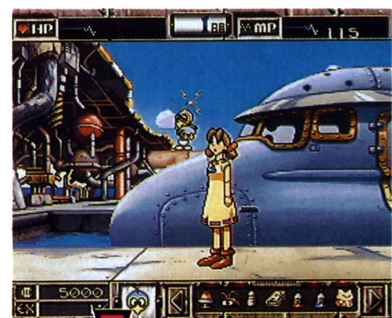
お、気がついた。こっち向いてる



可愛らしいゼスチャーで答えてくれたジョゼット。いいねぇ、素直なコは…

ちょっと乱暴に声をかけるとき 緑ボタン

「おいコラ、ジョゼット!!」というつもりで緑の心ボタンで話しかけると、不安な表情で返事をする。何か悪いことをしたのか考えてる。


ネガティブな感じで声をかけると…?

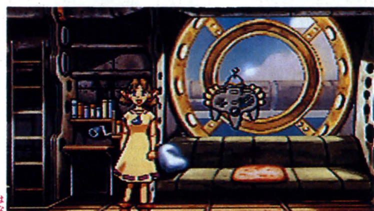
きょとんとした表情でこっちを向いたぞ

気にしてるみたい。悪いことしたなぁ

STEP 2
彼女から話しかけてきたら♥ 3通りの回答で気持ちを伝える

ジョゼットが自分から質問してきたり、プレイヤーにコミュニケーションを求めるときもある。そんなときは、プレイヤーから声をかけるときと同じように、ボタンで回答をすればいい。画面上でバードがコントローラを持って反応を求めてきたときが回答をするタイミングになる。プレイヤーの回答は、バードがゼスチャーをとってくれる。回答の内容はジョゼットの思考に大きく影響するので、くれぐれも慎重にね。

ボタンで対応!!

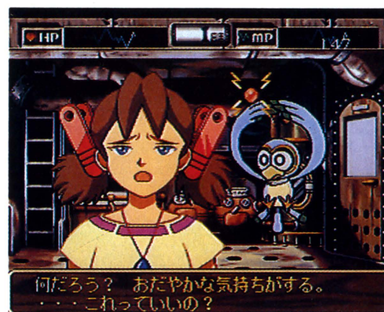


ジョゼットのセリフに対しての回答を、3つのボタンのうちどれか一つを使って回答するんだ

ジョゼットのほうから話しかけられるとちょっとイイ気分。気があるのかな？

前向き、肯定の意思を示す　青ボタン

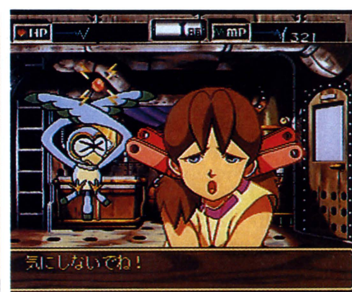
問いかけに対して「うん、その通り」というような感じで、青の心ボタンを使うと、バードが羽で○のゼスチャーをとる。ジョゼットはそれが正しいと思って、その後の思考、行動の指針となる。こういったやりとりの繰り返しが、ジョゼットの性格を作っていく。



ミョーな顔してるけど、それでいいんだ

反対、否定の意思を示す　緑ボタン

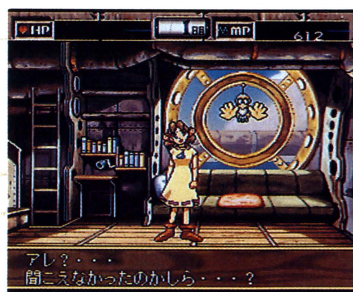
問いかけに対して「ダメ、違うよ」というような感じで緑の心ボタンを使うと、バードは×のサインを出す。ジョゼットはそれに対して自分で考えて結論を出したり、さらに質問をしてくる。間違いはきちんと指摘してあげなきゃね。



う〜ん、ちょっと冷たかったかも

あえてわざと無視する　Rボタン

問いかけを無視するようなとき、灰色の心ボタン（Rボタン）を使う。ジョゼットの性格によって、受け取り方も変わってくる。答えに詰まったときに便利そうだが、しょっちゅう使ってると信頼関係を崩してしまうかも？



無視してるとは思ってないみたい

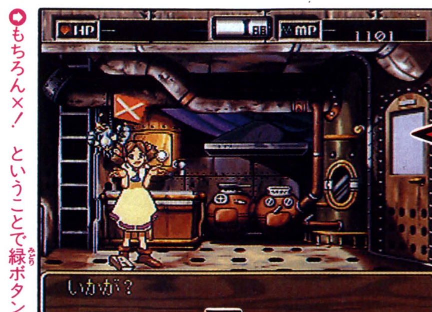
STEP 3
手取り足取りマン・ツー・マンで アイテムの使い方を教える

アイテムを使い、会話を交えてジョゼットとやりとりする場面もある。アイテムの使い方を教えてやることは、ゲーム進行上の重要なポイントとなる。ジョゼットは頭が良いので、一度覚えたことは忘れないうえに、ひとつのアイテムに対して複数の行動を覚えさせることも可能。基本的には会話を正しく進めていけば、アイテムの使い方を覚えていく。最初は赤ん坊のように知識がないジョゼットだけど、教えた分だけどんどん理解していくぞ。

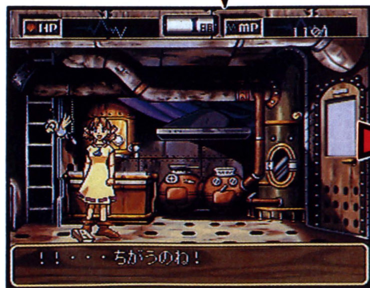
こくごの本を読ませて、ブルーランド島の言葉を覚えさせてみよう

こくごの本を手に取ったぞ…

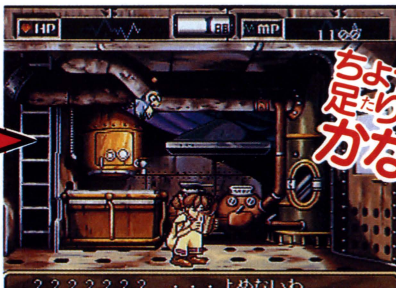
違う、違う、そうじゃないってば



もちろん×！　ということで緑ボタン



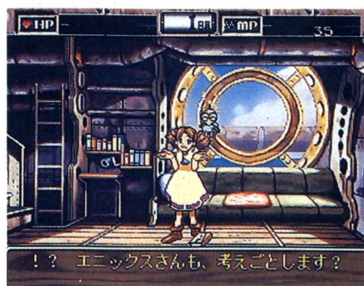
わかってくれたみたい。さあ読むのだ



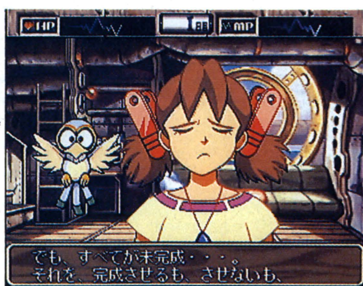
読んでるけど…字が読めないんじゃ、仕方ないかぁ？

NOT ポリゴングラフィック
何気ない仕草で繊細な感情を表現

『J2』では、ポリゴングラフィックは一部のアイテムや、シーンで使われている程度。ポリゴンが前面に押し出されたこれまでのN64のゲームの中では目新しい。これは、ポリゴンでは表現しきれない、キャラクタの細かな仕草や表情にポイントを置いたためだ。心の内面を表すような細かな仕草や何気ない動きをゲームで再現するため、あえてアニメの手法が取られているのだ。フルアニメーションで描かれたグラフィックが、ポリゴンのCGにはない温かみのあるリアリティを醸しだしている。

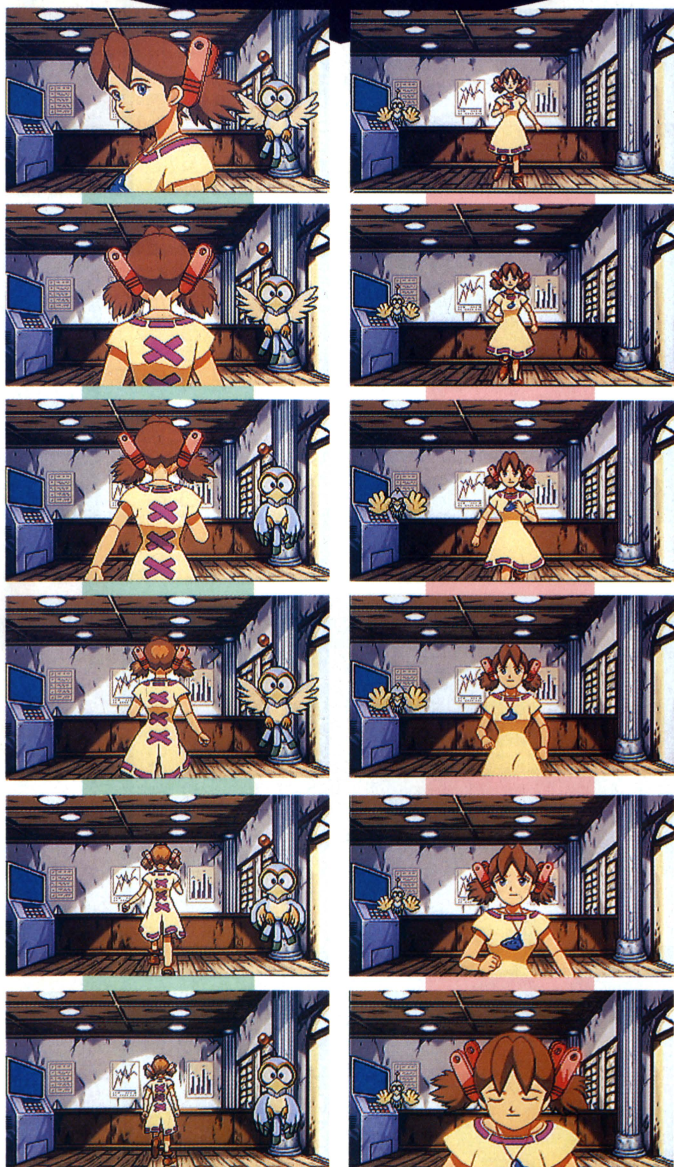


↑微妙な仕草に、繊細な感情が読み取れる



↑多彩な表情はコロコロ変わる女心を表す？

ジョゼットのきめ細やかな フルアニメーション



↑奥に戻るときのシーン。こちらもカットはこれの3倍くらいあり、とてもスムーズ

↑プレイヤーの手前まで寄ってくるシーン。実際はこれの3倍くらいのカットがある

↓小首をかしげる仕草がカワイイのだ

↓あれれ、いじけちゃった。励ましてあげなきゃ

↑モジモジして、なんかテレてるみたい

↑こんなポーズも女のコらしさが出てる

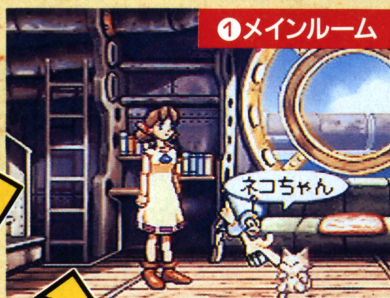
エニックスさ〜ん!?

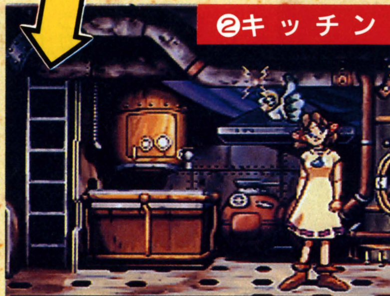
↑やっぱり笑顔がイチバン。口もとに手を持ってくる仕草も女のコらしいね

DATA FILE

ジョゼットのお部屋へようこそ

今回のDATA FILEでは、ジョゼットのプライベートを密着取材。彼女の暮らしているところを大公開しちゃうぞ。彼女はなんと故郷コルロ島から乗ってきた船(潜水艦かも…?)に住んでいる。3層構造になっており、階段とハシゴで行き来する。内装はいたってシンプル。う～ん、女のコの1人暮らしということで、内心期待していたんだけど、ちょっと残念(?)





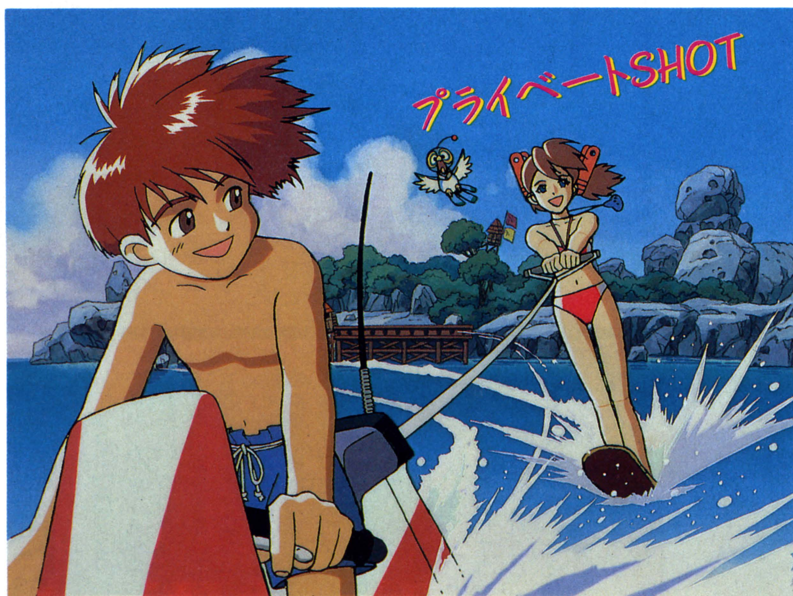
①メインルーム
大きな出窓が自然光をふんだんに採り入れる。バッテリー充電もここでする

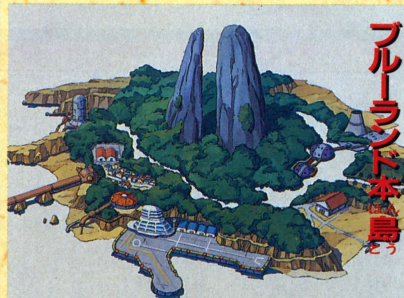
②キッチン
ハシゴでつながっている。キッチンでお料理したりするのかな?

③操縦席
計器類が並ぶ操縦席。ただし、動かせるかどうかは不明だ

ジョゼットが暮らす2つの島

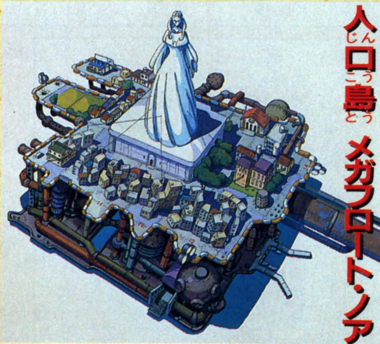
ジョゼットの暮らすブルーランド島は、もともと深海漁師たちの住む静かな火山島。しかしシリコニアン帝国に占領され、人々は、巨大人工島メガフロート・ノアに移住。島の住民は漁師、鉱夫などの労働者が大半で約5000人。人工島の中心には、漁師たちの守護神である「女神ブルー」の像がそびえ立っている。ブルーランド島とメガフロート・ノアは巨大なパイプ型通路でつながっている。





ブルーランド本島

⬆鉱石の採掘所などがある。空軍基地が建設され、帝国の前線基地と化した



人口島 メガフロート・ノア

➡住居、映画館、診療所、公園、酒場など住環境設備が充実。島自体が航行可能

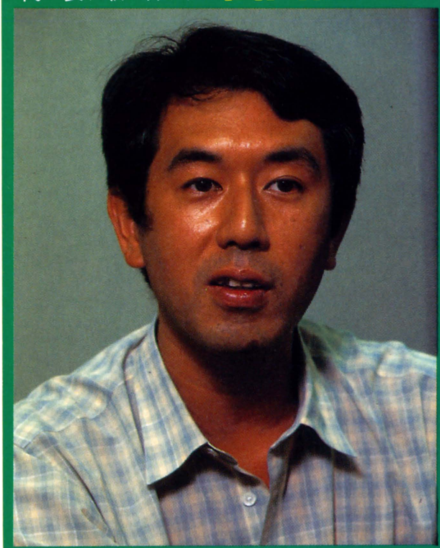
表紙テレカプレゼント 64名

表紙に使用している描き下ろしイラストのオリジナルテレカを抽選で64名にプレゼント!! 希望者は住所、氏名、年齢と、『ワンダープロジェクトＪ２』への期待や意見を明記のうえ、〒105 **東京都港区東新橋1－1－16 TIMファミマガ64編集部「Ｊ２テレカ」係**まで。締切りは9月5日必着。当選者の発表は発送をもってかえます。テレカは見本につき実際のデザインとは異なります。

MAKING OF『J2』

N64スペシャル開発レポート

『ワンダープロジェクトJ2』の企画制作を手掛けている株式会社ギブロの富山徳之氏に、N64版となった『J2』の内容についてインタビューしたぞ。



株式会社ギブロ 代表取締役 **富山徳之氏**

ＳＦＣでは『ワンダープロジェクトＪ』『46億年物語』などが代表作。人工人格のプログラムも自ら担当している

企画はSFC版が完成したころから

——開発はだいたいいつごろから始まったんですか?

富山　まずSFC版の前作を終えた段階で、もう一度やりたい、というのがありまして、対象機種はどうしようという話になったんですよ。開発には1年半から2年近くかかるわけで、そう考えたときにSFCではなく次のハードだな、と。その段階ではまだニンテンドウ64という名前ではなく「プロジェクト・リアリティ」と呼ばれていたころで、スペックはほとんどわかりませんでした。しかしそのあたりはフレキシブルに考えていけばやっていけるだろうということで、企画から含めてかなり前から進めていましたね。

アニメーションにこだわる理由は?

——N64のゲームは現在ほとんどポリゴンで作られていますが、『J2』を2Dのアニメで作った理由は…?

富山　立ち上げのときにどうしようかという話はありましたが、やはりアニメでやりたいという方針になりました。もしポリゴンのキャラになった場合、ユーザーがいまのジョゼットに感じる何かをはたして感じられるのか、というのがもっとも大きな理由です。ポリゴンをまったく使ってないわけではないですけどね。最初は使うつもりはなかったんですが、N64のポリゴンが、とにかく綺麗だったんです。それまではセルアニメとポリゴンは相反するものだと思っていたんですが、N64のポリゴンを見て気が変わりましたね。これなら合わせていける、と。戦闘機や、後半出てくるダンジョンなんかは背景動画で作っていくとデータ的にも作業的にも膨大なものになりますし、ポリゴンを組み合わせて使用しています。

——N64のスペックは『J2』ではどんなところに特徴が出ているのでしょうか?

富山　じつはあのアニメーションをすること自体が、N64のパワーなんです。圧縮されたデータがあって、それを高速で解凍しながらリアルタイムで表示します。ジョゼットが前に大きく出てくるシーンなんかは、なにげなくアニメしてますけど、解凍しながら一気に表示していく。あれはSFCには難しいし、N64のCPUだからこそできると思います。

——実際にN64でゲームを開発してみた感想などを聞かせてください。

富山　とにかく綺麗ですね。単純に見た目の綺麗さだけではなく、アンチエイリアシングの凄さとか、実際に作ってみて初めてわかるものがあります。一度見てしまうと、他のハードに移れないくらいのショックを受けますよ。また、N64

ジョゼットが生まれるまで

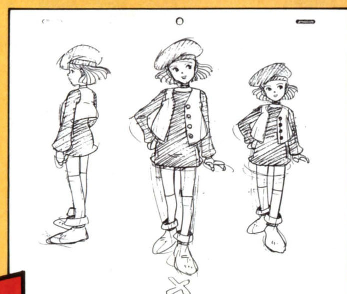
『ワンダープロジェクトJ2』のキャラデザインを担当した山下明彦氏に、ジョゼットが生まれるまでの過程を聞いてみた。

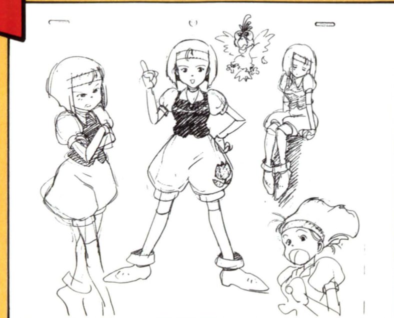
「最初は、まず僕がいま描けるものを一通り見てもらいました。準備稿の段階ではとにかくいろんなタイプを描きました。発注を受ける時細かい注文はあまりなかった気がします。キャラクタの路線として宮崎アニメのような素朴なイメージ、という話を伺ったくらいですね。性格付けにしても、これだという性格がなくゼロから始まる設定だったので、顔だちも描いている段階で作り上げていきました」

ジョゼットの特徴である大きな洗濯ばさみ型バッテリーは、デザインのほうから生まれたという。「何かワンポイントが欲しくて、帽子とかバンダナを描いているうちに、思いついたんです。冗談ぽく描いたつもりが、チャームポイントのようなものになりましたね。バッテリーうんぬんの設定は、あとから付いたものなんですよ」

服装については「最終的には田舎っぽさを意識して描きました。スカートやワンピースで、けっこう足の露出が高いものもあったんですが、結果的にはスカートが長いほうが動きが大きくなってアクションがおもしろいという話になって、それで決まりましたね」とのことだった。

ユーザーへのメッセージも頂いた。「いままでのゲームのアニメとは違う、動きのおもしろさを見てほしいですね。僕も楽しみにしてます（笑）」





◆◆◆準備稿段階のジョゼット。現在とはまったく違った印象のキャラも多い。この段階では頭のワンポイント、衣装などもまだまだイメージの段階だ

の場合メディアがROMカセットで、メリット、デメリットはありますが、メリットを突き詰めて考えていけば、瞬間的に何カットも続けてみせるシーンなどは、大きなメリットですね。速いCPUとROMカセットの組み合わせで、読み込むという概念がない。もちろんCD-ROMでもできますが、演出面での制約があるでしょう。

ジョゼットの人工人格について

――今回の人工人格は、一度覚えたことを忘れないということですが？

富山　ドでかいデータベースが内部にあるみたいなものですからね。SFCなどでもそのポイントだけに集中すればできないことはないのですが、それ以外の部分にしわよせが出てしまうでしょう。たとえば「お茶碗をとる」というアクション自体は単純ですが、N64では、何故とるのかという段階から、どうやって取るかというそこにいきつくまでのプロセスをCPUパワーですべて検索しています。

――人工人格はどのように構築していくのですか？　チャート形式になっているのでしょうか？

富山　結果としてYES、NOのチャートのような形になっていますが、データをつくっていくうえで、画期的な方法を見つけました。ここでは話せないんですが…（笑）。

――ちなみに今回も音声での演出があるようですが…？

富山　ジョゼットの重要なセリフなどでしゃべっています。たとえば、「ありがとう」という言葉ひとつにしても、言い方しだいでいろんな意味に受け取れますよね。そういうところはしゃべらせないとわからないですね。また、容量の問題などもありますが、ひとところを目立たせるためには、かえって通常のセリフは字幕だけのほうがいいでしょう。すべてしゃべっていたら、ストレスもあるでしょうしね。

◆言葉によるコミュニケーションを繰り返し自立していくジョゼット

年内発売を目指し開発進行中

――現在の開発状況は？

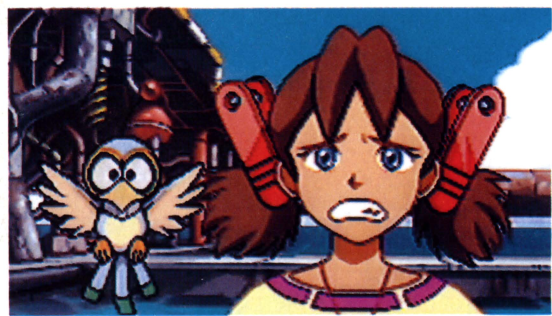
富山　グラフィックチームの作業はすでに終わっています。いま気に入らないところを直しているところですね。プログラムも9割方終わっています。ただもちろん、プログラムが終わったから開発も終わるというわけではないです。

――バランス調整などに時間をかけるということですか？

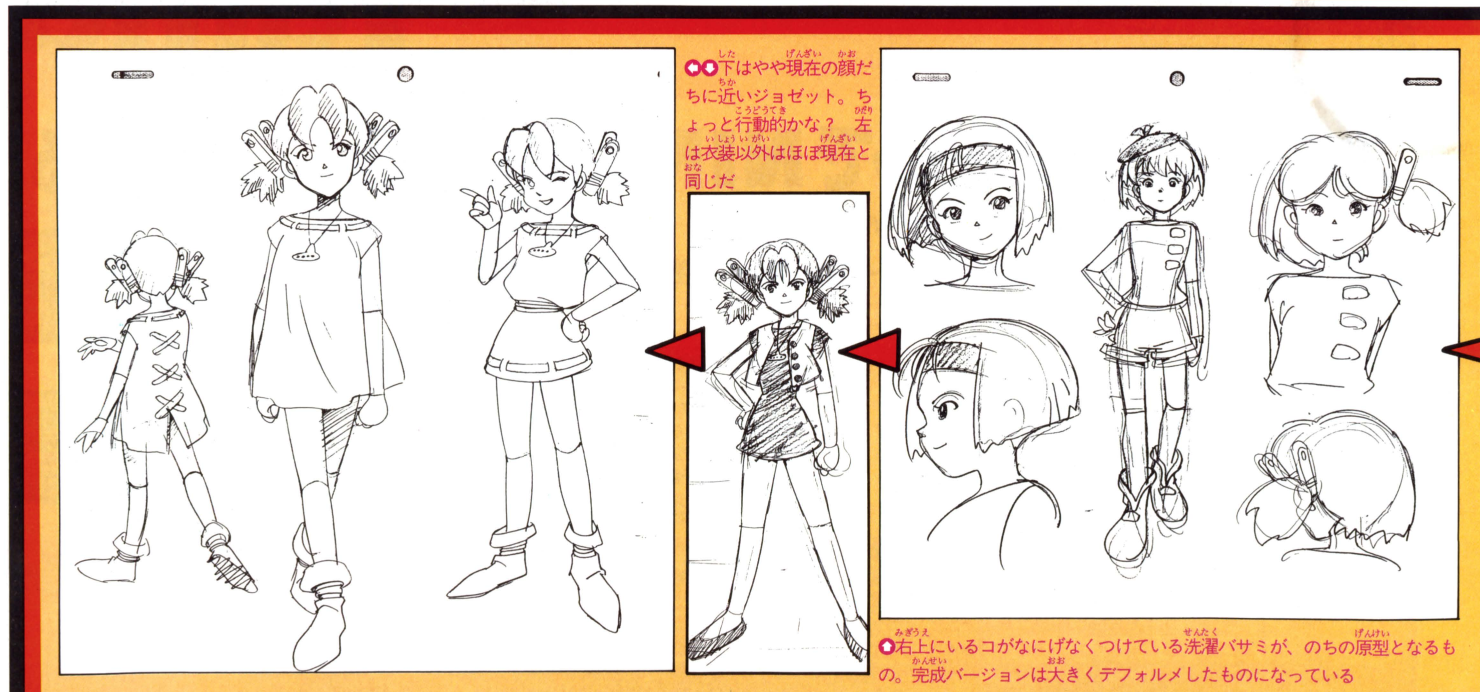
富山　バランス調整というより、ジョゼットの人工人格に何をたたき込んでいくか、というところに時間をかけていきたいですね。その部分は、3日間かければ3日分だけジョゼットの頭が良くなるわけですから（笑）。

――最後に、ユーザーのみなさんにひとことお願いします。

富山　とにかく、ジョゼットと遊んでほしいですね。純粋にストーリーを楽しんでください。



◆早くジョゼットと会話したくなるね



◆◆下はやや現在の顔だちに近いジョゼット。ちょっと行動的かな？　左は衣装以外はほぼ現在と同じだ

◆右上にいるコがなにげなくつけている洗濯バサミが、のちの原型となるもの。完成バージョンは大きくデフォルメしたものになっている

こんどのファンタ®にゃ、勝てないぜ。

フルーツよりフルーツ味
しびれるテイスト

NINTENDO64

NEW Fanta®
微炭酸 無果汁

販売：コカ・コーラボトラーズ
FantaとファンタはThe Coca-Cola Companyの登録商標です。
●あきかんの資源化にご協力ください。
およびNINTENDO64は任天堂の商標です。

ファンタ®の応募シールでNINTENDO®64が当たる！

Aコース	【応募シール15枚】ゲーム機本体	（毎月抽選で全国150名様）
Bコース	【応募シール5枚】ゲームソフト	（毎月抽選で全国1,500名様）

ゲームソフトについては下記のファンタTVゲームダイヤルで確認し、必ず希望ソフト名をご記入ください。

●応募方法
ファンタ製品についている応募シールをご希望のコースの規定枚数分集め、市販のハガキに応募シールをしっかりと貼ってご応募ください。ご応募の場合は郵便番号、住所、氏名、年令、職業、電話番号、性別、希望賞品（Bコースの場合は希望ソフト名）を裏面に必ず明記してください。お一人様何通でもご応募いただけますが、1通につき1口に限らせていただきます。

●抽選／毎月月末を締切とし、翌月の上旬に抽選を行います。

●当選発表／賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

●応募先／〒149-31　東京中央郵便局
「ファンタ　NINTENDO64プレゼント」係

●応募締切／1996年12月31日(火)(当日消印有効)
下記地域では、1996年8月31日(土)(当日消印有効)となります。
(東京、神奈川、千葉、埼玉、栃木、群馬、茨城、新潟、静岡、山梨)

●対象製品／応募シールのついている全ファンタ製品
(一部対象外の製品もあります。)

ファンタ®TVゲームダイヤル

札幌　011-261-6464
仙台　022-261-6464
東京　03-3829-0064
名古屋　052-962-6475
大阪　06-373-6464
広島　082-264-2264
福岡　092-262-8864

※電話番号をよくご確認のうえ、おかけください。

ファミマガ64 ランキングBOX

人気ゲームは? 売れてるゲームは? 知りたい情報が一目でわかる!!

前人気 / 読者評価 / 売り上げ

★今回のトップ3★

1 スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
ついに400点台を突破。もはや行く手を阻むものなし。

2 マリオカート64
ポイントを伸ばし、2位に再浮上。今後も期待大。

3 大貝獣物語II
発売前最後の集計でポイントアップ、3位に食い込む。

『ドラゴンクエストVI』、ついに400点台へ突入!!

圧倒的な強さで首位を走り続けている『ドラゴンクエストIII ～』が、ついに400点の大台を突破した。前回2位だった『スターオーシャン』は発売後のため順位を落とし、代わりに『マリオカート64』が2位に再浮上。得点も193点と前回より伸びており、決して悪くないのだが、いかんせん『ドラクエIII』が強すぎて、とてもこの後トップを奪うことはできそうにない。3位には、前回9位だった『大貝獣物語II』が浮上してきている。常に上位にランクインしていたものの、最近伸び悩んでいたが、発売前最後の集計となる今回は、一気にポイントを伸ばしてきた。また、N64の『ワンダープロジェクトJ2』が9位に順位を上げている。すでに画面写真も公開されており、次号以降も安定したポイントが期待できそうだ。

今回の注目作

前回よりややポイントを落としたものの、トップ5を維持した『ストリートファイターZERO2』。発売日が近づいて、さらなる順位アップに期待。

↑ゲーム画面を見る限り、かなりのクオリティで移植されそう

Reader's Request TOP 30

前回	今回	ゲーム名	ハード	メーカー	発売日・価格	ポイント
1	1	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	未定・未定	415
3	2	マリオカート64	N64	任天堂	11月未定・9800円(別)	193
9	3	★大貝獣物語II	SFC	ハドソン	8月2日・8200円(別)	179
4	4	ストリートファイターZERO2	SFC	カプコン	9月下旬・7800円(別)	133
8	5	スーパーマリオRPG2(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	100
6	6	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	G B	チュンソフト	9月未定・3900円(別)	98
2	7	★スターオーシャン	SFC	エニックス	7月19日・8500円(別)	96
11	8	ゼルダの伝説64(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	79
26	9	ワンダープロジェクトJ2	N64	エニックス	未定・未定	75
14	10	金田一少年の事件簿(仮称)	N64	ハドソン	未定・未定	72
13	10	★スーパーマリオ64	N64	任天堂	6月23日・9800円(別)	72
5	12	★牧場物語	SFC	パック・イン・ビデオ	8月9日・7800円(別)	70
16	13	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー	SFC	アスキー	12月6日・9500円(別)	63
—	13	ポケットモンスター2	G B	任天堂	未定・未定	63
9	15	MOTHER3(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	58
11	16	★シムシティJr.	SFC	イマジニア	7月26日・8200円(別)	49
17	16	★スーパーパワーリーグ4	SFC	ハドソン	8月9日・7980円(別)	49
—	18	ヨッシーアイランド64	N64	任天堂	12月未定・9800円(別)	47
14	19	★エナジーブレイカー	SFC	タイトー	7月26日・7980円(別)	44
42	20	★赤ずきんチャチャ	SFC	トミー	8月9日・7800円(別)	40
28	20	G・O・D	SFC	イマジニア	未定・未定	40
19	22	★海のぬし釣り	SFC	パック・イン・ビデオ	7月19日・7800円(別)	33
6	22	★実況パワフルプロ野球'96 開幕版	SFC	コナミ	7月19日・7500円(別)	33
42	22	★レナスII	SFC	アスミック	7月26日・9980円(別)	33
17	22	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション アクシズ戦記	SFC	バンダイ	8月23日・3980円(別)	33
26	26	カービィのエアライド(仮称)	N64	任天堂	12月未定・9800円(別)	30
19	26	ウィザードリィ・外伝IV	SFC	アスキー	9月20日・9800円(別)	30
—	28	エフゼロ64	N64	任天堂	12月未定・9800円(別)	28
21	28	同級生2	SFC	バンプレスト	11月未定・7980円(別)	28
46	28	★忍たま乱太郎 すぺしゃる	SFC	カルチャーブレーン	8月9日・8800円(別)	28

※Reader's RequestはNo.3のアンケートハガキ1000通を7月31日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印はNo.4・5の発売までに既に発売されているソフトを示しています。ハード名のSFCはスーパーファミコン、N64はニンテンドウ64、GBはゲームボーイの略となっています。

©CAPCOM CO.,LTD.・PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.・BOTTOM UP・水木プロ／東映動画／BANDAI・Nintendo・HUDSON SOFT・KONAMI・Tri-Ace Ltd.／MEIMU／エニックス

ファミマガ読者が新作ゲームをスルドく評価

Reader's Ranking '96

今回の対象ソフトの数は全部で8本。そのなかで、もっとも注目されるのは『スターオーシャン』だろう。エニックスの大作RPGだが、前人気でも『ドラクエIII』にせまる勢いだったこのゲームが、はたしてどのような評価を受けたか興味深いところだ。そのほか、人気シリーズの最新作である『実況パワフルプロ野球'96 開幕版』と『海のぬし釣り』の評価や、3本あるGBソフトの評価なども当然注目される。

さて、結果のほうだが『スターオーシャン』は、総合得点で26点台、順位は2位と上々の評価だった。項目別でも全部の項目で4点台と、まんべんなく好評価を得ている。また、今回は8本中7本が総合得点で20点台を獲得しているが、特にGBは3本とも21〜22点台の好評価を獲得している。

SFC スターオーシャン

エニックス	7月19日	8500円(別)
ロールプレイング	総合 26.16(2位)	
キャラクタ	音楽	買い得
4.67①	4.37③	4.22③
操作性	熱中度	オリジナリティ
4.13②	4.42②	4.35②

★画面がとてもキレイで、キャラクタがしゃべるのもすごくいい。ただ、パーティの人数が増えてからの戦闘はゴチャゴチャして見づらい。（栃木県／高野綾）★本当に久しぶりに戦いが楽しいRPGに会えたような気がする。（大阪府／森山和也）

SFC 実況パワフルプロ野球'96 開幕版

コナミ	7月19日	7500円(別)
野球	総合 23.45(18位)	
キャラクタ	音楽	買い得
4.17㉑	3.83⑱	3.84⑭
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.88⑬	3.99⑲	3.75㉚

★やっていて思ったのですが、どうしてジャイアンツの新人の清水選手がいないのでしょう。（大阪府／定久直樹）★『3』とくらべて、選手が少し変わっているだけでは、やっぱりおもしろ味がなかった。残念です。（京都府／高橋稔）

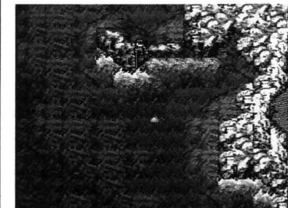
SFC スーパートランプコレクション2

ボトムアップ	7月19日	5800円(別)
トランプ	総合 20.80(59位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.55(73)	3.45(60)	3.45㊹
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.42(67)	3.51(66)	3.42(65)

「ブラックジャック」など10種類のトランプのゲームができる

SFC 海のぬし釣り

パック・イン・ビデオ	7月19日	7800円(別)
釣り	総合 21.60(40位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.58(68)	3.58㊺	3.48㊷
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.53(53)	3.73㊱	3.71㊱



RPGと釣りを合体させた『ぬし釣り』シリーズの最新作だ

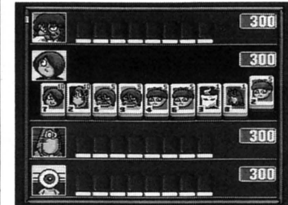
GB ナムコギャラリーVOL.1

ナムコ	7月21日	3980円(別)
バラエティ	総合 21.70(5位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.71⑦	3.55③	3.74③
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.53⑦	3.78⑤	3.40⑥

★『マッピー』目当てで買ったが、意外に『ナムコクラシック』にハマっている。（東京都／山内貴子）★『マッピー』や『バトルシティ』などの、昔のナムコの名作をGBでよく再現できているのでよかった。（兵庫県／神谷利彦）

SFC スーファミターボ専用 ゲゲゲの鬼太郎 妖怪ドンジャラ

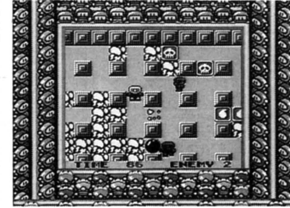
バンダイ	7月19日	3980円(別)
テーブルゲーム	総合 19.57(97位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.39(90)	3.09(126)	3.32(66)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.18(113)	3.30(96)	3.30(84)



鬼太郎たちとマージャンを簡単にしたゲーム「ドンジャラ」ができる

GB ボンバーマンコレクション

ハドソン	7月21日	3980円(別)
アクション	総合 22.61(2位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.98②	3.79①	3.85①
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.85①	3.56⑧	3.56④



『ボンバーマンGB』など3つのゲームを1本にまとめたソフト

GB モグラ〜ニャ

任天堂	7月21日	3900円(別)
アクションパズル	総合 22.09(3位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.88④	3.58②	3.61⑤
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.59⑤	3.85④	3.59③

モグラのモグラ〜ニャを操って進める面クリア型アクションパズル

※Reader's Ranking'96は'95年12月以降発売のニンテンドウ64の3本、スーパーファミコンの149本、ゲームボーイの15本、バーチャルボーイの5本についての評価を、アンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目の丸ガコミは項目ごとの順位を示しています。

す〜ぱ〜なぞぷよ通 ルルーの鉄腕繁盛記

とことんやり込みゲーム評価

今回の評価の対象ソフトは『す〜ぱ〜なぞぷよ通 ルルーの鉄腕繁盛記』。おなじみ、落ちものパズルの定番『ぷよぷよ』を問題形式にした、『なぞぷよ』のSFC2作目だ。届いた感想で多かったのは、前作より問題が難しいというもの。難易度は前作と比べてかなり上がっているようだ。また、ストーリーモードの「ルルーの鉄腕繁盛記」では、ストーリーがやや短いという意見も多かった。

●前作よりも難易度が高めで、手応えがあった。ストーリー形式で物語と〝なぞぷよ〟の両方が楽しめるのがとてもよかった。〝とこぷよ〟も強化されて難しくなっており、夢でうなされそうだ。まさか「アレ」が降ってくるとは…。残念な点は、キャラクタが小さくてリアクションが見づらいこと。それと、ストーリーがちょっと短すぎた。もっと長いほうが楽しめる。それから、マスタークラス用の超難しい問題を、最後のほうで欲しかった。今回も、ラスボスをあっさり倒してしまい拍子抜けしてしまった。しかし、今回、何より頭にきたのはエンディングだ。あのエンディングはウィッチファンに対する挑戦状に他ならない！ ウイッチをいじめるなー！（埼玉県／塚越正昭）

◎難しいけどやりごたえがある、と言う人が多いのだ（栃木県／セイレーン♀）

『す〜ぱ〜なぞぷよ 通
ルルーの鉄腕繁盛記』
☆かんそう☆
前作より キャラクターが増えたり、RPGモードが強化されたのはよかった。でも、ストーリーやエンディングが1つに決まっているため 何度も やる気はしないのが残念だ。あと、とこぷよにも エンディングがほしい。
仮面のヒーロー!? それではただの変態ではないかっ。
関係ないけど サタン様♥の役が ひどすぎっ!!

◎確かにマルチエンディングならもっと楽しめたかも…（京都府／えみみ）

「す〜ぱ〜なぞぷよ通 ルルーの鉄腕繁盛記」
皮導キャラが多数出たり、社長(笑)が出てたり、コンパイルのファンならそこが楽しい♪ けど そーじゃない人には、ちょっと そうゆうところが鼻につくかな？（悪くいえば内輪ネタかな？ 広告いっぱいしてたし）
システムは流石によくできてるので その点は問題ナシです。
P.S. コンパイルさんへ NINTENDO64へ 皮導物語移植希望！
96.7.28 Youry Segam!

◎まさか社長が出てくるとは知らなかった…（三重県／瀬上ゆうり）

●モードの「連鎖の修行」は難しいけどモード名の通り、連鎖の勉強に最適！ それから、自分で問題を作る「エディター」モードだけど、これがすごくおもしろい。自分では大連鎖を作ったつもりでも、連鎖の途中で同時消しになってしまったりするので、よく考えなければならない。ちゃんと解答できる問題を自分で作ることで、かなり連鎖の勉強になる。（神奈川県／新米ぷよら〜）

●ストーリーモードで〝なぞぷよ〟を始めるときの始め方がメチャクチャ強引だった前作にくらべ、今回は非常によくできている。逆にBGMなどは、前作のほうがよかった。不満点をあげるとすれば2人対戦もできるようにして欲しかった。（鳥取県／小山康隆）

その他のゲームに対する評価は

ここからは『す〜ぱ〜なぞぷよ通 ルルーの鉄腕繁盛記』とほぼ同時期に発売されたソフトの感想を紹介する。今回は、スーファミターボ専用の『SDウルトラバトル ウルトラマン伝説』と『SDウルトラバトル セブン伝説』の2本と『TRAVERSE』について感想が届いたぞ。

スーファミターボ専用 SDウルトラバトル ウルトラマン伝説

●技を使えば使うほど強くなったり、ターボコインで必殺技を買ったり、お互いのキャラクタ同士で対戦できたりなどできて、ゲームの内容自体はいいと思います。ただ「ひとりであそぶ」モードでは、もっとストーリーのようなものをつけて欲しかったです。ただ戦うだけでは、1人でやるにはちょっと物足りないのです。それと、キャラクタの技が強くなったときに、それといっしょにどの技が弱くなったのか分からないのでちょっと困りました。…だけど対戦は結構燃えます。（岩手県／葉千公）

スーファミターボ専用 SDウルトラバトル セブン伝説

●友人も持っているため、2人で対戦するととてもおもしろいです。技を持っていないととても悔しいので、がんばって経験をつんでいます。ただ、全体の技数が少ないのと、キャラクタが3体しかいないのはよくありません。（群馬県／田又敏男）

●キャラクタの動きはかわいいが、登場するキャラクタの数が少ないのが残念。（兵庫県／坂田勇輔）

TRAVERSE

●とてもよかったです。そのなかでもグラフィックはそこらのRPGなどかないっこないほど美しく、すばらしい。おまけにかなり芸が細かいときている。日によって天候がびみょ〜に違ってきたり、雲の影が動いたり…。ここまでグラフィックに凝ったRPGがあっただろうか。そして、誰がなんといっても、このゲームは自由度の高さがすごい!! ほかのフリーシナリオのゲームは、主人公に目的が存在したりするが、それがまったくない！ ただ冒険者として旅をしている主人公たちがとてもカッコよく見えます。欲を言えば、戦闘シーンでのキャラクタの動きをもっと細かくして欲しかったんですが…。でも、買って損はないソフトでした。（神奈川県／ハニワケ原）

●フリーシナリオということで、『ロマサガ』を思い浮かべながらプレイしてみたところ「うっ…なんだこれはっ！」と叫びそうになった。グラフィックは一昔前みたいな感じ。しかも、イベントの発生条件が分かりにくい。何をすればいいのか、どこへ行けばいいのか分からず右往左往状態。唯一楽しめたのは、ゲームの最初にキャラクタメイキングで主人公の設定を決める部分だけ。もう少しおもしろいかと思ったのだが…残念!!（大阪府／木村健一）

●行き先がどこにいったらいいのか、分かりにくかった。それに操作がややこしくて慣れるまでは、?の連続だった。でも、おもしろかったヨ！ 特にレストランのイベント！（大阪府／梶良子）

◎移動システムが面倒くさいという人がけっこう多い（大阪府／逸樹ありす）

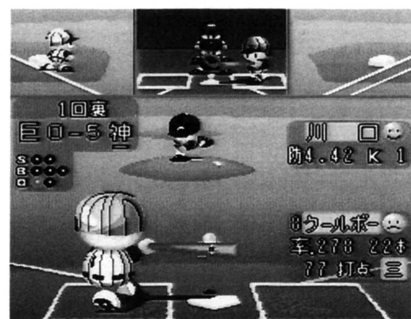
みんなの意見を待ってるよ！

リーダーズランキング96では、みんなの新作ゲームの感想を募集しているぞ。今号のお題のソフトは**『スターオーシャン』**。官製はがきに、『スターオーシャン』の感想や批評（良いところ、悪いところをなるべく具体的に）と、住所、氏名（あればペンネームも）、年齢、電話番号を明記して、**〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部 リーダーズランキング'96係**まで。対象ゲームのイラストも歓迎。もちろん、今回リーダーズランキングの対象となっている他の7本のソフト（『実況パワフルプロ野球'96』〜など）についても、遠慮なく感想を送ってきてくれ。今回の締め切りは8月28日（必着）。また、アンケートハガキにある感想を紹介することもあるので、ペンネームを使いたい人や、載せて欲しくない人は感想の横に書いておいて欲しい。応募してくれた人のなかから抽選で10名にファミマガ特製テレカをプレゼントするよ。

1週目 週間売り上げ Ranking ランキング 7/15~7/21

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	★実況パワフルプロ野球'96 開幕版	SFC	コナミ	139
2	★スターオーシャン	SFC	エニックス	120
3	スーパーマリオ64	N64	任天堂	48
4	ポケットモンスター	G B	任天堂	35
5	★海のぬし釣り	SFC	パック・イン・ビデオ	25
6	鮫亀	SFC	ハドソン	21
7	★ボンバーマンコレクション	G B	ハドソン	20
8	★モグラ~ニャ	G B	任天堂	18
9	スーパーマリオRPG	SFC	任天堂	17
10	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	16
11	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	12
12	ヌーパー桃太郎電鉄DX	SFC	ハドソン	12
12	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー	SFC	任天堂	12
14	魔法陣グルグル2	SFC	エニックス	11
15	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	SFC	任天堂	11
16	天外魔境ZERO	SFC	ハドソン	10
16	★スーパートランプコレクション2	SFC	ボトムアップ	10
18	スーパーマリオ ヨッシーアイランド	SFC	任天堂	9
19	Parlor! Mini2	SFC	日本テレネット	9
20	パネルでポン	SFC	任天堂	8

今週は全部で8本の新作ソフトが発売されたが、そのうちの6本がランクインをはたした。また、その新作のうちの2本はGBソフトで、GBソフトの健闘が目立つランキングでもある。



人気野球ゲームの最新作『実況パワフルプロ野球'96 開幕版』。期待通りの得点を獲得した

N64 ランクインしたのは3位の『スーパーマリオ64』のみ。ポイントのほうも先週とほぼ同じで、やや売れ行きが伸び悩んでいる。

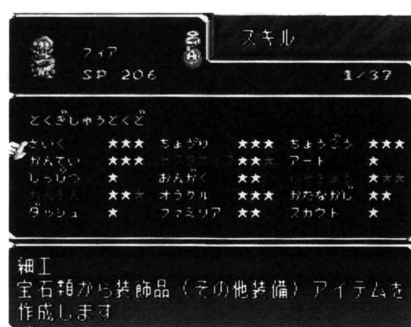
SFC 『実況パワフルプロ野球'96 開幕版』と『スターオーシャン』の2本が、他のソフトを引き離して1、2位を獲得している。両方とも前人気の非常に高かったソフトだが、期待どおりの売れ行きだったようだ。また、地味ながら人気のある『ぬし釣り』シリーズの最新作『海のぬし釣り』もしっかりポイントを獲得し、5位に食い込んでいる。

G B 好調の『ポケットモンスター』が4位にランクイン。そのほか『ボンバーマンコレクション』と『モグラ~ニャ』の2本の新作が、2ケタのポイントで7位と8位に顔を出している。

2週目 週間売り上げ Ranking ランキング 7/22~7/28

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	実況パワフルプロ野球'96 開幕版	SFC	コナミ	74
2	スターオーシャン	SFC	エニックス	68
3	スーパーマリオ64	N64	任天堂	35
4	モグラ~ニャ	G B	任天堂	28
5	ポケットモンスター	G B	任天堂	23
6	ボンバーマンコレクション	G B	ハドソン	18
7	スーパー桃太郎電鉄DX	SFC	ハドソン	17
8	鮫亀	SFC	ハドソン	17
9	★シムシティJr.	SFC	イマジニア	16
10	スーパーマリオRPG	SFC	任天堂	16
11	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	13
12	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	12
13	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー	SFC	任天堂	11
14	海のぬし釣り	SFC	パック・イン・ビデオ	10
14	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	SFC	任天堂	10
16	パネルでポン	SFC	任天堂	9
17	パイロットウィングス64	N64	任天堂	8
18	Parlor! Mini2	SFC	日本テレネット	8
18	★エナジーブレイカー	SFC	タイトー	8
20	テトリス	G B	任天堂	8

今週も8本の新作ソフトが発売されているが、ランキングに登場したのはわずか2本のみ。先週とうって変わって、新作に元気がない週となった。ポイントも全体的に先週より低めになっている。



大作RPG『スターオーシャン』。スキルシステムなど、独特なシステムがゲームのウリの一つ

N64 『スーパーマリオ64』が3位を獲得しているが、ポイントは下がり気味。本体の売り上げもあまり伸びていないので、今後のポイントの上昇もあまり見込めないだろう。

SFC 先週と同じく『実況パワフルプロ野球~』と『スターオーシャン』の2本が1位と2位を獲得。しかし、両方ともポイントは、先週の2分の1程度になってしまっている。また、今週発売の『シムシティJr.』だが、9位に顔を出しているものの、ポイントは16点とやや低めだった。

G B 『モグラ~ニャ』など、全部で4本のソフトがランキングに顔を出している。また、『ポケットモンスター』だが、売り切れになってしまったために、やや得点が落ちているようだ。

※データ提供店：株式会社あくと内ファミコンランド中部本部、他。実際の売り上げ本数によっては、同ポイントでも順位に差がつく場合があります。また、★印はその週発売のソフトです。
※週間売り上げRankingのデータ調査に協力して頂ける販売店を募集しています。ご協力いただける販売店の方は、☎03-3573-8630まで、店舗名、担当者名、電話番号を明記の上FAXでお送りください。折り返し編集部よりお電話致します。

新鮮な情報をお届けする読者のための情報コーナー

ファミマガジャーナル

INFORMATION
EVENT　GOODS
MOVIE

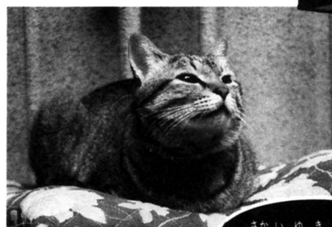
「この猫が一番に決まっている…フフコンテスト」の結果発表や「スタジオジブリ原画展」などのイベントを紹介!!

CONTEST

「この猫が一番に決まっている…フフコンテスト」結果発表!!

ファミリーコンピュータマガジンNo.5で募集していた「ごきんじょ冒険隊」の、「この猫が一番に決まっている…フフコンテスト」を覚えているかな? みんなからの熱い応募写真をたくさんもらい、ちょっと選考に時間がかかったけれど結果を発表するよ! 原作者の須藤先生みずから選んだ「この猫が一番」は酒井柚衿枝さんが飼っている"キジ"ちゃんに決定したよ。"ゆず"と同じキジトラ模様と幸せそうな表情が優勝の決めてになったんだって。酒井さんには、須藤先生直筆のサイン色紙を送るのでもう少し待っててね。

優勝おめでとう!!



この表情がたまらなくかわゆいぞ!

酒井柚衿枝さん

左がゆず、右がキジ

2位

佐藤健さん

青い瞳とキリッとした表情が印象的。一瞬をよくとらえてるね

福永大巳さん

歩いているような猫の寝姿はとてもかわゆい。肉球もラブリーだ

内野辰夫さん

遊びに真剣な表情がナイス。イタズラざかりの猫というカンジがよく出ている1枚だね

INFORMATION

『ファイアーエムブレム 聖戦の系譜』完全攻略ブック&CD発売

NTT出版が「ファイアーエムブレム 聖戦の系譜」の完全攻略ガイドブックを9月に発売予定。この本は、『ファイアーエムブレム』設定資料集やゲームの基礎知識。そして、各章の攻略や、敵キャラデータ、さらに恋愛システム解析からマニアネタまで、より深く楽しむための情報が載っているよ。

それと同じく、NTT出版から「FEオリジナル・サウンド・ヴァージョン」が8月25日に3800円(込)で発売される。このCDはゲーム未使用の曲やベストエンディングを迎えないと聴けない曲を含めた、全114曲をCD3枚組に収録したものなんだ。なお、この本とCDをもらったので、欲しい人はプレゼント枠を見てね。

A5判224P、1300円(予価)。9月発売予定

恋愛システムがおもしろいよね。それを把握するのも大変でした

FIRE EMBLEM
GENEALOGY OF HOLY-WAR
ORIGINAL SOUND VERSION

3枚組、3800円(込)で発売。ぜひ、保存版にしてほしいCDだよ

どっちも完全保存版だよ!!

プレゼント

『ファイアーエムブレム 聖戦の系譜』完全攻略ブック&CD セット 3名

©Nintendo

SPOT

「東京ガリバー」7月27日リニューアルオープン!!

千葉・松戸のアミューズメントスポット「東京ガリバー松戸店」が7月27日(土)にリニューアルオープンしたよ。今まで5階、6階にあった施設が地下1階に移動して「GAW CITY」と名称も変え、内容も一新されている。施設内容は、洋風のお化け屋敷「TERROR IN THE DARK」と和風お化け屋敷「悪霊たちのささやき」。3Dメガネをかけて恐怖体験する「3Dバーチャルシアター」。それに、部屋別にテーマがあり、コスプレもできるカラオケボックス「歌楽宴」もできたんだ。詳しくは左の表を参照して、ドキドキを体験しに行こう！ なお、アトラクション利用券をもらったので、希望者はプレゼント枠を見てね。

○「TERROR IN THE DARK」。歩きながら進む西洋風お化け屋敷

○立体音響なので、ぞくぞくするほど迫力満点。和風のお化け屋敷「悪霊たちのささやき」

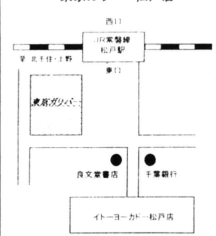
東京ガリバー営業案内

営業時間：1階〜2階アミューズメントゾーン
10:00〜23:00
地下1階　GAW CITY
11:00〜21:00(ただしBOCHIは23:00まで)
年中無休

利用料金：	大人	子供
TERROR IN THE DARK	1200円	1100円
悪霊たちのささやき	900円	800円
3Dバーチャルシアター	500円	500円
3種類セット券	2400円	2200円

歌楽宴　1室1時間2500円から
17：00まで1ドリンク付
貸衣装は無料

〒271
千葉県松戸市松戸1230-1
TEL. 0473-66-6633



プレゼント
アトラクション利用券ペア　10組

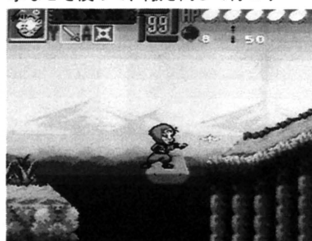
CONTEST

「忍たまぬりえコンテスト」でニンテンドウ64を当てよう!!

この夏、映画にもなっている「忍たま乱太郎」。カルチャーブレーンの主催で行われている「忍たま祭り」の一環に、「ぬりえコンテスト」があるんだ。参加方法は期間中、「忍たま乱太郎」のキャンペーンポスターが貼ってあるゲームショップなどで、応募ハガキをもらい、ぬりえに色を塗るだけ。ソフトを予約、購入しなくても参加できるので、気軽に応募してね。賞に選ばれると、4人1組でホテル1泊付き東京ディズニーランド招待やニンテンドウ64などが当たる。なお、しめきりは9月30日(当日消印有効)。

○お店の人にハガキのことを聞いてね

○映画の中で、乱太郎たちがドクタケ忍者隊を相手にするよ


○アスレチックステージでは、手裏剣攻撃などを使って、敵を倒して行こう

○SFC『忍たま乱太郎　すぺしゃる』は映画のストーリーをもとに作られた

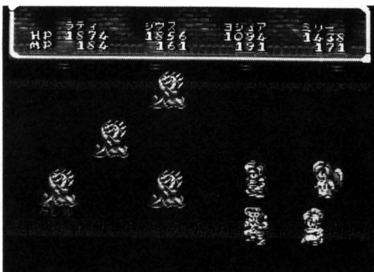
INFORMATION

「スターオーシャン公式ガイドブック」発売中

「スターオーシャン」はクリアできたかな？ キャラを自分好みに育てたりできるスキルシステムは燃えるよね。そんなエニックスから7月26日に、このゲームをとことんやりつくす本「スターオーシャン公式ガイドブック」が980円(込)で発売されたよ。この本は、ゲームの世界観を十分に楽しんでもらうためにデータとマップで詳しく解説している。それに、アイテムの合成やスキル、特技はもちろんのこと、エニックスならではの開発秘話も収録されているんだ。これさえあれば攻略もバッチリだよね！

○980円(込)で発売中。この本で『スターオーシャン』を極めよう

○ポイントとなるイベントをきちんと把握して、クリアしよう



○戦闘中にキャラが必殺技名などを叫ぶよ

プレゼント
「スターオーシャン公式ガイドブック」　3名

©尼子騒兵衛／総合ビジョン／学研／映画「忍たま乱太郎」製作委員会／NHK／カルチャーブレーン・tri-Ace Ltd.／MEIMU／ENIX

CD VIDEO & BOOK

エナジーブレイカー オリジナルサウンドトラックス

●NECアベニュー/8月21日発売/2500円(込)

CD

「エナジーブレイカー」のオリジナルサントラ。「彼の地に起つ」を含めた全49曲を収録。

大貝獣物語Ⅱ ～幻大陸シェルドラド

●データム・ポリスター/8月25日発売/2500円(込)

CD

「大貝獣物語Ⅱ」のオリジナルサントラ。各キャラのテーマを含めた全90曲収録で2枚組。

ときめきメモリアル ボーカルベストコレクション2

●キングレコード/8月21日発売/3500円(込)

CD

藤崎詩織役の金月真美が歌う新曲を含めた全19曲、2枚組。初回版はピクチャーCD。

ステレオドラマ ツインビーPARADISE3 Vol.3

●キングレコード/8月21日発売/3000円(込)

CD

文化放送ラジオドラマCD第3弾。初回特典に田中真弓の未公開トークを収録したCD付。

ゲームサウンドコレクション Vol.1 「時空探偵DD～幻のローレライ～」

●MEMレコード/8月21日発売/2000円(込)

CD

SS版とPS版同ゲームのサントラ。未収録曲を2曲含めた全37曲を収録している。

魔法少女ファンシーCoCo P ACT.3 「大決戦は大変だ!!!」

●バップ/発売中/3000円(込)

CD

ラジオ日本で放送していたラジオドラマCD第3弾。松本梨香と森川智之の歌を収録。

鬼神童子ZENKI 全記録 拾壱ノ巻

●ポニーキャニオン/8月21日発売/4800円(込)

VIDEO

TVアニメビデオ化シリーズ第11弾。黒帝が暗黒獣になる日が近いと確信した影虎は、突然反旗を翻した。

NINKŪ ー忍空ー⑧ 未ノ巻

●ポニーキャニオン/8月21日発売/4800円(込)

VIDEO

TVアニメビデオ化第8弾。情報収集のため、梅千代バーサンを訪ねることにした風助を狙っていたのは…。

プレゼント希望者は

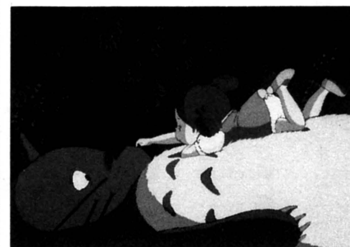
ファミマガ・ジャーナルR内のプレゼントを希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号と希望商品名を明記の上、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIMファミマガ64編集部No.4・5ファミマガジャーナルRプレゼント係まで。プレゼントの応募は1点につきハガキ1枚が有効。No.4・5のプレゼントの締め切りは9月5日(必着)です。

なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。賞品の発送は、発売日などの都合上、当選発表後1～2カ月かかる場合もあります。なお、ジャーナルR内のプレゼントは、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきますのでご了承ください。

©二馬力/徳間書店/博報堂

EVENT 「スタジオジブリ原画展」8月31日から開催!!

8月31日(土)から9月16日(月)までの15日間、東京・新宿三越美術館で「スタジオジブリ原画展」が開催されるよ。この原画展は、宮崎駿とスタジオジブリがいままで手掛けてきた作品のセル画や背景画など約250点が展示される。また、来年夏に劇場公開が予定されている「もののけ姫」の一部をビデオコーナーで紹介しているほか、イメージボードなども出展されるぞ。他に、宮崎駿アニメのノベルティーグッズなどの販売が予定されている。詳しくは下の表を参照。アニメファンの人は、ぜひこの機会に行ってはいかが?



○映画だけでは味わえない感動があるかも!?

スタジオジブリ原画展

会期	8月31日(土)～9月16日(月)(休館日 9月2日(月)、9日(月))
時間	10:00～19:30(入場19:30)まで ※最終日は18:00(入場17:00)まで
会場	新宿・三越美術館(新宿三越南館7階)
入場料	一般1000円/大学・高校生800円 中学・小学生500円/小学生未満無料 ※第2、第4土曜日は、中学・小学生も入場無料 ※前売り券(200円引き)、割引券(100円引き) チケットセゾン、チケットぴあ等で発売中
問い合わせ	日本テレビ 事業部 ☎03-5275-4661

○「風の谷のナウシカ」などの原画が直接見られる

EVENT 「鉄人28号と横山光輝ワールド」8月10日から開催!!

鉄人28号の生誕40周年を記念して、8月10日(土)から8月22日(木)までの13日間、大阪・心斎橋ソニータワー9階ソニーサロンで「鉄人28号と横山光輝ワールド」を開催。イベント内容は「ガメラ2」で"レギオン"を作った品田冬樹が率いる「ピショップ造形」による、鉄人をリモコンで操縦できるコーナーやブリキ玩具などのアンティークトイの展示。また、イベント会場だけの限定商品を販売する予定。入場は無料なので気軽に行ってみてね。

プレゼント

「鉄人28号ソフビ指人形」2種類

各3名

○イベント会場で限定発売される。今回は特別プレゼント

キミの意見を聞かせて欲しい！

ファミマガ64 読者プレゼント

計60本

PRESENT FOR READERS

今号のプレゼント　各10名　（ゲーム名の後の数字は今号での紹介ページです）

①SFC：ウィザードリィ・外伝Ⅳ……74
②SFC：実況パワープロレスリング'96……78
③SFC：大戦略エキスパートWWⅡ……80
④SFC：必殺パチンコ コレクション4……87
⑤G B：熱闘サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣……82
⑥G B：桃太郎コレクション……84

応募のきまり

67ページのハガキに右の表のプレゼントで欲しいものの番号（①～⑥）とアンケートの答えを記入して50円切手を貼り、ポストまで。締め切りは9月5日必着、発表は10月4日発売のNo.8です。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を、番号で書いてください。

①小学校
②中学校
③高等学校
④大学
⑤専門学校
⑥社会人
⑦その他

2 あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください。（学生以外なら0と記入してください。）

3 あなたの年齢を書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。

①男
②女

5 本誌以外によく読む雑誌を表3から3つ選び、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

7 あなたが、これから買いたいと思っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

8 あなたが、今後買いたいと思っているゲームを、表1から3つ選んで番号を記入してください。

9 今号の記事でおもしろかったものを、表2から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを、表2から3つ選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを、表1から3つ選んで、番号を書いてください。

12 今後、本誌で攻略してほしいゲームを、表1から3つ選び、番号を書いてください。

13 あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を選び、番号を書いてください。（機種は問いません）

①1～5本
②6～10本
③11～20本
④21～29本
⑤30本以上
⑥ほとんど買わない

14 今後、本誌でもっと増やして欲しいと思う記事を次から選び、番号を書いてください。

01スーパーファミコンの記事
02ファミコンの記事
03ゲームボーイの記事
04バーチャルボーイの記事
05ニンテンドウ64の記事
06セント・ギガ関連の記事
07超ウルトラ技
08マンガ
09読者投稿のページ
10超新作ゲーム先取りのような最新情報先取りの記事
11読み物
12攻略大全のような、まとまった付録での攻略
13サターンやプレイステーションなど、他のハードのゲームの情報記事
14ゲームセンター（業務用）のゲームの情報記事
15その他

15 今後、本誌で減らして欲しいと思う記事を**14**の項目から選んで、番号を書いてください。

16 ニンテンドウ64本体についてあてはまるものを次の項目のなかから選び、番号を書いてください。

①買おうと思っている。
②しばらく様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。
④すでに持っている。

17 スーファミターボについてあてはまるものを**16**の項目から選んで、番号を書いてください。

18 ゲームボーイポケットについてあてはまるものを**16**の項目から選んで、番号を書いてください。

19 ハガキの表の表にあるゲームで実際に遊んだことのあるものを右の6項目について評価してください。採点方法は、

（5）良い
（4）やや良い
（3）普通
（2）やや悪い
（1）悪い

の5段階です。

●キャラクタ
キャラクタの動きや可愛らしさ、設定の面白さなどをチェック。

●音楽・効果音
BGM、効果音がゲームに合っているかどうかチェック。

●お買い得度
ゲームの値段と内容が釣り合っているかをチェック。

●操作性
ゲームのキャラは動かしやすいかという操作感をチェック。

●熱中度
ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック。

●オリジナリティ
斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック。

記入方法

アンケートハガキは**19**の新作通信簿を除き、コンピュータで読み取りますので、次の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内はすべて1、2、3、…というように、算用数字で書いてください。

●1つのマスには数字は1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字は4つのマスを使用して書いてください。

●数字はマスからはみ出さないように書いてください。

●数字の1は、7と間違えないように上をハネないように、4は9と間違えないように4の上をくっつけずに記入してください。（記入例を参照）

●筆記用具はHB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンにして、色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。

●表1から表4にある01や0001などの数字は、頭の0も必ず記入してください。

記入例

×悪い例　1｜4｜　｜18

○良い例　1｜4｜1｜8

ファミマガ64 No.1プレゼント当選者発表

●実況パワフルプロ野球'96 開幕版

北海道／大村一之
岩手／堀沢佑介
茨城／柴田浩司
栃木／三浦成友
千葉／田井祐介
東京／岩見憲和
　／真田敏彦
神奈川／亀山昌平
　／長谷川太一
長野／大池洋
　／清水昭史
岐阜／有里厚俊
滋賀／上田啓介
京都／藤川真志
大阪／三好章彦
島根／川島真一
岡山／伊藤隆
広島／近藤哲生
山口／池田雅史
福岡／鈴木紘

●海のぬし釣り

岩手／山西正樹
　／千葉泰裕
福島／五ノ井信郎
群馬／根岸学
東京／松田勝弘
　／高木進
長野／上原隆幸
岐阜／佐藤隆広
静岡／鈴木博之
愛知／福田友作
　／村林勇弥
京都／阿部大
大阪／山城大地
　／合田憲治
和歌山／笹洋平
広島／岡田純
　／石津龍
山口／笹村茂弘
香川／鈴木幸広
福岡／大城戸達矢

●不思議のダンジョン 風来のシレンGB -月影村の怪物-

北海道／高丸翔英
青森／三橋かおり
岩手／長沢昭子
山形／小野浩
福島／佐藤善良
群馬／剱持智史
埼玉／関根紀幸
東京／恵利川久子
　／高倉浩
愛知／加藤有香
大阪／浜崎久美子
兵庫／和佐田剛志
　／北裕介
奈良／田原万也
広島／砂奥昌人
　／向井旭
鳥取／池本祐樹
長崎／松口友明
　／辻田光紀
大分／長木孝憲

（敬称略）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

郵便はがき

50円(えん)
切(きっ)手(て)
を
はってね！

105-□□

東京都港区東新橋 1-1-16
徳間書店インターメディア(株)
ファミマガ64編集部　行

No.4・5のプレゼントで欲(ほ)しいもの（　　　　ばん）

□□□-□□
住(じゅう)所(しょ)

（ふりがな）
氏(し)名(めい)　　　電(でん)話(わ)番(ばん)号(ごう)（　　　）

持(も)っているものに○をつけてください。　1. ファミコン
2. ディスクシステム　3. ツインファミコン　4. スーパーファミコン
5. スーパーゲームボーイ　6. ゲームボーイ　7. ゲームボーイポケット
8. バーチャルボーイ　9. ニンテンドウ64

19 新作通信簿(しんさくつうしんぼ)

ゲーム名(めい)	◎	♪	¥	✋	!!	☆
SFC：レナスII						
SFC：シムシティJr.(ジュニア)						
SFC：エナジーブレイカー						
SFC：スプリガン・パワード						
SFC：アースライト　ルナ・ストライク						
SFC：テーブルゲーム大集合(だいしゅうごう)！　将棋(しょうぎ)・麻雀(マージャン)・花札(はなふだ)・トゥーサイド						
SFC：スーファミターボ専用(せんよう)　SDガンダムジェネレーション　一年戦争記(いちねんせんそうき)						
SFC：スーファミターボ専用(せんよう)　SDガンダムジェネレーション　グリプス戦記(せんき)						
SFC：大貝獣物語(だいかいじゅうものがたり)II						

〈キリトリ線〉

アンケート回答欄　No.4・5

1 　2 　3 　4

5

6

7

8

9 　1位　2位　3位

10 　1位　2位　3位

11

12

13 　14 　15 　16

17 　18

★最近遊んだゲームの感想や本誌へのご意見を書いてください。

〈キリトリ線〉

ファミマガ64 読者プレゼント

表1 ゲーム名

①ニンテンドウ64

No.	①ニンテンドウ64
0001	ウェーブレース64
0002	エフゼロ64(仮称)
0003	カービィのエアライド(仮称)
0004	カメレオン・キッド(仮称)
0005	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり～
0006	金田一少年の事件簿(仮称)
0007	Cu-On-Pa
0008	クライマー(仮称)
0009	クリエイター(仮称)
0010	ゴールデンアイ007
0011	ゴルフ(仮称)
0012	実況ゴルフトーナメント97(仮称)
0013	実況Jリーグ パーフェクトストライカー
0014	実況パワフルプロ野球4(仮称)
0015	シューティング(仮称)
0016	スーパーマリオRPG2(仮称)
0017	スターウォーズ～シャドウズ オブ ジ エンパイア～
0018	スターフォックス64
0019	セント・アンドリュース(仮称)
0020	ダイナマイトサッカー(仮称)
0021	超空間ナイター プロ野球キング
0022	テトリスフィアー(仮称)
0023	ドラえもん(仮称)
0024	バギーブギー(仮称)
0025	パワーリーグ64(仮称)
0026	ヒューマングランプリ In Formula1
0027	
0028	ブラストコープス(仮称)
0029	ブレードアンドバレル(仮称)
0030	ボディハーベスト(仮称)
0031	ボンバーマン64(仮称)
0032	麻雀MASTER
0033	麻雀(仮称)
0034	マリオカート64
0035	マルチレーシング(仮称)
0036	ヨッシーアイランド64
0037	REV LIMIT(仮称)
0038	WILD CHOPPERS(仮称)
0039	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット

②スーパーファミコン

No.	②スーパーファミコン
1001	ああっ女神さまっ
1002	赤ずきんチャチャ
1003	あかずの間
1004	ウィザードリィ・外伝IV～胎魔の鼓動～
1005	ウイニングポスト2 プログラム'96
1006	海のぬし釣り
1007	エナジーブレイカー
1008	クーリー スカンク
1009	サウンドファンタジー
1010	サラブレッドブリーダーIII
1011	G・O・D
1012	実況パワープロレスリング'96
1013	実況パワフルプロ野球'96 開幕版
1014	スーパートランプコレクション2
1015	スーパーパワーリーグ4
1016	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
1017	スターオーシャン
1018	ストリートファイターZERO2
1019	ダービースタリオン96
1020	大貝獣物語II
1021	大戦略エキスパートWWII
1022	タワードリーム
1023	同級生2
1024	ドナルドダックのマウイマラード
1025	ドラゴンナイト4
1026	ナンバーズパラダイス
1027	忍たま乱太郎 すぺしゃる(仮称)
1028	忍たま乱太郎 スポーツ(仮称)
1029	忍たま乱太郎3
1030	Parlor/ Mini3
1031	必殺パチンココレクション4
1032	ピノキオ
1033	ファイティングアイスホッケー
1034	古田敦也のシミュレーションプロ野球2
1035	ペブルビーチの波涛NEW
1036	ポカホンタス
1037	牧場物語
1038	本家 SANKYO FEVER 実機シミュレーション3
1039	ボンバーマンビーダマン(仮称)
1040	マーヴェラス(仮称)
1041	マーヴル・スーパーヒーローズ ウォー オブ ザ ジェム
1042	勾玉伝説
1043	マジカルドロップ2
1044	MASK マスク
1045	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー/
1046	モンスタニア
1047	義経伝説
1048	リングにかけろ
1049	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション アクシズ戦記
1050	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション コロニー格闘記
1051	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション ザンスカール戦記
1052	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション バビロニア建国戦記
1053	スーファミターボ専用 クレヨンしんちゃん 長ぐつドボン
1054	スーファミターボ専用 激走戦隊カーレンジャー 全開/ レーサー戦士
1055	スーファミターボ専用 美少女戦士セーラームーン セーラースターズ ふわふわパニック2

③ゲームボーイ

No.	③ゲームボーイ
2001	ストリートレーサー
2002	パチ夫くんゲームギャラリー
2003	13色対応 SD飛龍の拳 外伝II
2004	13色対応 スーパーチャイニーズランド 1・2・3 ダッシュ
2005	13色対応 ナムコギャラリーVOL.1
2006	13色対応 熱闘サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
2007	13色対応 バーチャル飛龍の拳GB(仮称)
2008	13色対応 パズル忍たま乱太郎(仮称)
2009	13色対応 不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-
2010	13色対応 ポケットモンスター2
2011	13色対応 ボンバーマンコレクション
2012	13色対応 ミニ4ボーイ(仮称)
2013	13色対応 モグラ～ニャ
2014	13色対応 桃太郎コレクション

④バーチャルボーイ

No.	④バーチャルボーイ
3001	アウト オブ ザ デスマウント(仮称)
3002	ヴァーチャル・ガンマン
3003	新日本プロレスリング 激闘伝説
3004	スターシード
3005	ドラえもん
3006	バーチャルダブル役満
3007	バーチャルブロック
3008	バーチャルプロ野球'96
3009	バウンド・ハイ
3010	プロテウスゾーン

表2 今号の記事

No.	表2 今号の記事
01	N64/ワンダープロジェクトJ2
02	SFC/大貝獣物語II
03	SFC/古田敦也のシミュレーションプロ野球2
04	SFC/スーパーパワーリーグ4
05	SFC/ウィザードリィ・外伝IV
06	SFC/実況パワープロレスリング'96
07	SFC/大戦略エキスパートWWII
08	SFC/ナンバーズパラダイス
09	SFC/必殺パチンココレクション4
10	SFC/本家 SANKYO FEVER 実機シミュレーション3
11	G B/熱闘サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
12	G B/桃太郎コレクション
13	ハイパー新作リリース予報
14	東京ゲームショウ'96開催直前パーフェクトガイド
15	1996任天堂N64ラインナップ 緊急検証
16	USAホットライン
17	ゲームボーイNOW/
18	サテラビューステーション
19	ファミマガ64 ランキングBOX
20	ファミマガジャーナルR
21	スーファミターボHEAD LINE
22	RGB MANIAC
	〈マンガ〉
23	プリンセスチャティー
24	超ウルトラ技
25	超新ロックオン
26	超新ホーミング
27	新作ゲームカレンダー
	〈付録〉
28	NINTENDO攻略大全 '96年1月～7月Line up

表3 雑誌名

No.	表3 雑誌名
01	週刊ファミ通
02	月刊ファミ通Bros.
03	64ロクヨン
04	スーパー64
05	電撃NINTENDO64
06	PCエンジンFAN
07	電撃G'sエンジン
08	サターンFAN
09	セガサターンマガジン
10	TECHサターン
11	プレイステーションマガジン
12	ファミ通PS
13	HYPERプレイステーション
14	THE プレイステーション
15	電撃プレイステーション
16	ゲーメスト
17	ゲーメストEX
18	Vジャンプ
19	Game Walker
20	GAME ON/
21	じゅげむ
22	㊙ゲーム少年
23	LOGIN
24	マイコンBASICマガジン
25	コンプティーク
26	電撃王
27	Virtual IDOL
28	コロコロコミック
29	コミックボンボン
30	少年ガンガン
31	月刊覇王マガジン
32	月刊電撃少年
33	週刊少年ジャンプ
34	週刊少年サンデー
35	週刊少年マガジン
36	週刊少年チャンピオン
37	その他

表4 機種名

No.	表4 機種名
01	ファミコン/ツインファミコン/ディスクシステム
02	スーパーファミコン
03	ゲームボーイ/スーパーゲームボーイ/ゲームボーイポケット
04	バーチャルボーイ
05	ニンテンドウ64
06	PCエンジンシリーズ
07	PC-FX
08	メガドライブシリーズ
09	スーパー32X
10	セガサターン/Vサターン/ハイサターン
11	ゲームギア/キッズギア
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO·GEO/NEO·GEO CD/NEO·GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC9801/9821シリーズ
17	DOS/V
18	マッキントッシュ
19	ピピンアットマーク
20	その他
21	何も持っていない
22	特に買いたくない

セ・パ12球団、各チームごとの勝ちかたを伝授！
さらに腕自慢のパワーリーガー達に朗報!!

攻略＋特別企画

SUPER POWER LEAGUE 4

セ・パ12球団の攻略法に加え、オススメオーダーを掲載。さらに、N64のゲームに入賞者の名前が出るゲーム大会の告知もあるぞ！

スーパーパワーリーグ4

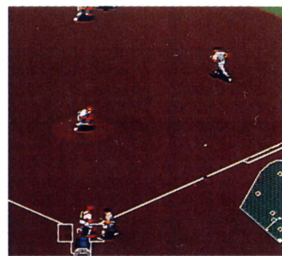
ハドソン 8月9日発売予定 7980円

SFC 野球 16M
バックアップ(最大3)
最大2人同時プレイ可

走塁などの独特なシステムを理解しペナントを制覇せよ

前作とくらべて、グラフィックなどが、かなり細かくなっている『スーパーパワーリーグ4』。しかし、基本的な操作は前作とまったく変わりない。今回は、走塁などの独特な操作や、オープン戦で表示される、選手データの見方などを解説。さらに、セ・パ両リーグの全12球団にファミマガ64のオススメのオーダーを掲載。それぞれの球団に勝つためのポイントを解説していくぞ。

先発投手のローテーションも大切だ


このゲームでは、特に走塁の操作が独特なので気をつけよう

個人データは参考程度

ゲームに登場するすべての選手に、打率や防御率などのデータが設定されている。これらの数値はオープン戦などで見ることができる。しかし、この数値はほとんどが昨年の実際のペナントレースでのその選手の成績。つまり、必ずしもゲーム内でのその選手の能力を表しているとは限らない。あまり数値ばかりを参考にしないで自分で操作して確かめよう。

新人の数値は、ほぼそのまま信用できる

昨年不振だった選手などは、数値よりやや高めに能力が設定されているようだ

昨年度の成績

選手データは基本的に去年の成績がそのまま使われている

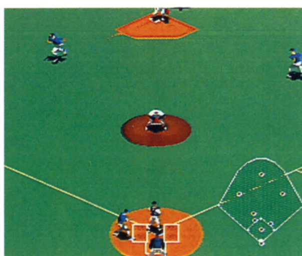
走塁は慎重に 盗塁には制限が

前作同様、このゲームの走塁システムは少し独特。進塁はBボタンでおこなうが、Bボタンはスイングも兼ねており、盗塁しようとするとバッターが振ってしまう。また、Lボタンですべての塁のランナーをいっせいに走らせることができ、普通盗塁にはこちらを使う。問題は一、三塁のときに一塁ランナーだけ走らせたいときなどだが、あきらめるしかないだろう。

もちろん、バントエンドランをするときもLボタンでおこなうのだ

振ってるよオイ…

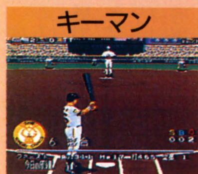
Bボタンで盗塁しようとすると、同時にスイングしてしまう


Lボタンで全ランナーが走る。基本的に盗塁にはこのボタンを使う

©HUDSON SOFT／FUJI TELEVISION

読売ジャイアンツ

キーマン


⬆日本プロ野球の顔、落合が打線の中心

投手力だけなら、リーグナンバー1。斉藤、河原、槙原の先発陣に加え、抑えにマリオがいるのが大きい。打線の方も悪くはないが、クリーンアップ以外はやや小粒。

攻守のポイント

まず、長島を下げ、代わりに長打力のある広沢を7番に入れて攻撃力をアップしよう。そして、松井よりも確実性のある落合を4番にしたい。また、キャッチャーは杉山よりもパワーがある村田のほうがいいだろう。

オススメオーダー

打順	選手(ポジション)
1	仁志(セカンド)
2	川相(ショート)
3	マック(センター)
4	落合(ファースト)
5	松井(ライト)
6	吉村(レフト)
7	広沢(サード)
8	村田(キャッチャー)
9	斉藤(ピッチャー)

広島東洋カープ

キーマン

⬆ベテラン投手、大野ががんばればチームも上昇

12球団一の重量打線を誇る。特に野村、前田、江藤の3人は強力。反対に、投手力は心もとない。チェコ以外の投手がどこまで踏ん張れるかで順位も変わるだろう。

攻守のポイント

オーダーの変更点としては、まず緒方の足を活かすため1番に入れる。緒方が出塁すれば、その後、野村、前田、江藤、金本と、相手投手が息をつく暇もない脅威の打線となるぞ。大量点で相手を突き放そう。

オススメオーダー

打順	選手(ポジション)
1	緒方(ライト)
2	野村(ショート)
3	前田(センター)
4	江藤(サード)
5	金本(レフト)
6	ロペス(ファースト)
7	正田(セカンド)
8	瀬戸(キャッチャー)
9	チェコ(ピッチャー)

ヤクルトスワローズ

キーマン

⬆柔、剛を兼ね備えている強打者オマリー

言わずと知れた昨年度日本一チーム。ブロスや高津などの投手陣とオマリー、古田を中心とする打撃陣は、戦力的にも最もバランスがとれていると言えるだろう。

攻守のポイント

投手力、打撃力共に良いので、それほど大幅にオーダーを変更する必要はないだろう。攻撃のポイントとしては、いかにオマリーの前にランナーを溜めるかにつきる。ランナーが2人以上いれば1点はまず間違いない。

オススメオーダー

打順	選手(ポジション)
1	飯田(センター)
2	佐藤(レフト)
3	古田(キャッチャー)
4	オマリー(ファースト)
5	池山(ショート)
6	稲葉(ライト)
7	ミューレン(サード)
8	土橋(セカンド)
9	ブロス(ピッチャー)

阪神タイガース

キーマン

⬆先発投手陣のなかで、藪の能力は群を抜く

昨年度は最下位だった阪神。戦力的にもかなり苦しいものがある。投手は藪と古溝が頼り。攻撃は、両外人のパワーに足を絡めた攻撃が主になるが、苦戦は避けられない。

攻守のポイント

まず、確実性の高い和田を1番に、さらに関川をクリーンナップに持ってこよう。新庄は確実性がないので8番へ。全体的に小粒だが、確実につなぐバッティングを心掛けよう。リードしたら、抑えの古溝まで持ちこたえろ。

オススメオーダー

打順	選手(ポジション)
1	和田(セカンド)
2	久慈(ショート)
3	関川(キャッチャー)
4	グレン(ファースト)
5	クールボー(サード)
6	桧山(ライト)
7	平塚(レフト)
8	新庄(センター)
9	藪(ピッチャー)

中日ドラゴンズ

キーマン

⬆韓国の英雄、宣。当然能力もメチャ高い

恐竜打線と呼ばれる打線は文句なしだが、投手力に難がある。特に先発は今中以外は苦労するだろう。なんとか新戦力の宣まで、リードしてつなげたい。

攻守のポイント

足のある立浪は、3番よりも1番で使いたい。長打力のあるコールズも3番のほうがいいだろう。また、初期設定で大豊が7番にいるのはあまりにもったいない。5番にしておこう。1試合5点は確実に取れる打線だ。

オススメオーダー

打順	選手(ポジション)
1	立浪(セカンド)
2	種田(ショート)
3	コールズ(サード)
4	パウエル(ライト)
5	大豊(ファースト)
6	山崎(レフト)
7	音(センター)
8	中村(キャッチャー)
9	今中(ピッチャー)

横浜ベイスターズ

キーマン

⬆不動の守護神、佐々木までつなげれば…

投手力、打撃力ともにあまりよくはない。投手は守護神佐々木が頼り。打撃では、ローズ、ブラッグスの両外人がよい。特にローズの前にはランナーを溜めておきたい。

攻守のポイント

オーダーの変更点は特にないが、敢えて言えば鈴木を9番に入れることくらい。上位打線にくらべ、下位打線はイマイチなので、上位で点を取りたい。点を取ったら継投でつなぎ、佐々木で締めるのが黄金パターン。

オススメオーダー

打順	選手(ポジション)
1	波留(センター)
2	石井(ショート)
3	ローズ(サード)
4	ブラッグス(ライト)
5	佐伯(レフト)
6	駒田(ファースト)
7	谷繁(キャッチャー)
8	鈴木(セカンド)
9	野村(ピッチャー)

※表中の赤字は、初期設定とは違う打順もしくはポジションになっていることを示します

西武ライオンズ

かつての絶対的な強さはなくなったが、戦力は悪くない。投手は豊富なリリーフ陣が秀逸。打線も、佐々木、清原、鈴木健など、かなりの破壊力があり、あなどれない。

キーマン

●好守、好走、好打の3拍子そろった佐々木

攻守のポイント

松井の足を活かすため9番から2番に持っていく。全体的にパワーヒッターが揃っているので、ガンガン打っていこう。投手は、先発投手を5回まで持たせて鹿取、橋本、潮崎のリリーフ陣につなげばまず問題ない。

オススメオーダー

打順	選手(ポジション)
1	佐々木(センター)
2	松井(ショート)
3	クーパー(サード)
4	清原(ファースト)
5	鈴木健(指名打者)
6	ジャクソン(ライト)
7	垣内(レフト)
8	伊東(キャッチャー)
9	高木進(セカンド)
	新谷(ピッチャー)

千葉ロッテマリーンズ

投手力、攻撃力ともになかなかのモノ。特に伊良部、小宮山、河本を擁する投手陣はリーグトップクラス。打線も、破壊力こそそれほどでもないが、好打者ぞろいだ。

キーマン

●日本一の剛腕投手、伊良部。投手陣の核だ

攻守のポイント

足が速く、さらに確実性もある諸積を平野と入れ換えて2番へ。それ以外は特に変更点はなし。足のある平井と諸積が出れば、堀、スパイク、初芝のクリーンナップで確実に返せる。3点取れば勝利が見えてくるぞ。

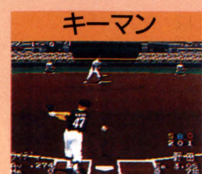
オススメオーダー

打順	選手(ポジション)
1	平井(ライト)
2	諸積(センター)
3	堀(ショート)
4	スパイク(指名打者)
5	初芝(サード)
6	南渕(セカンド)
7	五十嵐(ファースト)
8	定詰(キャッチャー)
9	平野(レフト)
	伊良部(ピッチャー)

オリックスブルーウェーブ

昨年度のパリーグ覇者。ズバ抜けたモノはないが、戦力はよくまとまっている。投手の野田、平井やバッターのイチローなど好選手が多く、比較的楽に試合を進められる。

キーマン


●フォークが切れる野田。順当なら10勝は簡単

攻守のポイント

初期設定のままでも特に問題はないが、高橋智が控えにいるのがもったいない。9番の大島と代えておこう。攻撃ではやはりイチローの存在が大きい。イチローのパワーと足を活かせば確実に先取点が取れるだろう。

オススメオーダー

打順	選手(ポジション)
1	イチロー(ライト)
2	福良(セカンド)
3	田口(センター)
4	ニール(指名打者)
5	藤井(ファースト)
6	D・J(レフト)
7	馬場(サード)
8	中嶋(キャッチャー)
9	高橋智(ショート)
	野田(ピッチャー)

近鉄バファローズ

昨年最下位だった近鉄。戦力的にもかなり厳しい。投手はリリーフの赤堀以外はあまり期待できない。打線もブライアントがいなくなって、迫力不足は否めない。

キーマン

●日本を代表するストッパーの赤堀。心強い

攻守のポイント

パワーのあるC・Dを3番にしてクリーンナップを強化。また、石井を控えにおいておくのはもったいないので、指名打者として8番に入れよう。大村、大石の1、2番コンビが塁に出られれば、かなり得点率は高いぞ。

オススメオーダー

打順	選手(ポジション)
1	大村(センター)
2	大石(セカンド)
3	C・D(ファースト)
4	ローズ(レフト)
5	鈴木(ライト)
6	中村紀(サード)
7	水口(ショート)
8	石井(指名打者)
9	古久保(キャッチャー)
	山崎(ピッチャー)

福岡ダイエーホークス

全体的に、投手力にかなり難がある。頼りにできるのは工藤くらいだ。打線は、小久保を始めとして決して悪くないので、いかに無駄な失点を抑えるかがカギになる。

キーマン

●昨年のホームラン王小久保。当然パワーは凄い

攻守のポイント

特にオーダーを変更する必要はないが、湯上谷を控えにおいておくのはもったいない。松永を外して9番に入れよう。松永は代打の切り札的に使うといいだろう。投手力からして、勝つためには5点は確実に取りたい。

オススメオーダー

打順	選手(ポジション)
1	村松(レフト)
2	浜名(ショート)
3	ライディ(ライト)
4	小久保(セカンド)
5	吉永(指名打者)
6	秋山(センター)
7	藤本(ファースト)
8	川越(キャッチャー)
9	湯上谷(サード)
	工藤(ピッチャー)

日本ハムファイターズ

島崎、長冨、金石のリリーフ陣はよいが、先発投手がやや弱いのが欠点。打線も全体的にやや迫力に欠けるが、クリーンナップの田中幸とブリトーは強力だ。

キーマン

●リリーフ陣の1人、島崎。落ちる球がいい

攻守のポイント

足も速く、確実性もある広瀬を1番にして、一発のあるデューシーを2番にしたほうがいいだろう。下位打線ははっきりいってあまりよくないので、5番の片岡までで点を取りたい。点を取ったら細かい継投で逃げきろう。

オススメオーダー

打順	選手(ポジション)
1	広瀬(サード)
2	デューシー(レフト)
3	田中幸(ショート)
4	ブリトー(指名打者)
5	片岡(ファースト)
6	上田(ライト)
7	井出(センター)
8	田口(キャッチャー)
9	渡辺浩(セカンド)
	西崎(ピッチャー)

SUPER POWER LEAGUE 4

ファミマガ64
ハドソン
連合企画

N64のゲームにキミの名前が出る!!
『スーパーパワーリーグ4』大会開催

注意事項

- 試合中のリセットは禁止
- エディット選手の使用は禁止
- 勝率が同じ場合、チーム打率で順位を決定。以下、チーム防御率、チームホームラン数で決めていく
- 必ず応募の決まりを守ること

終わるとき、必ずこの画面までやって終わるを選ばないとリセット扱いになる

大会のルール

ファミマガ64では、ハドソンと協力して『スーパーパワーリーグ4』の全国大会を開催するぞ。ペナントモードの130試合をすべて終えると、12ケタのパスワードが表示される。パスワードから分かることは、そのチームのペナントレースの勝率、打率、防御率、総ホームラン数など。そのパスワードを送ってもらい、勝率で順位を決めるのだ。ただし、試合中のリセットとエディットで作った選手をチームに入れることは禁止。この2点もパスワードで分かるので、違反者は失格になってしまうぞ。

優勝者	『パワーリーグ64(仮称)』のゲーム画面に名前が出る 『パワーリーグ64(仮称)』 ニンテンドウ64本体 ハドソンオリジナルグッズ
2～3位	『パワーリーグ64(仮称)』のゲーム画面に名前が出る 『パワーリーグ64(仮称)』 ハドソンのソフトで好きなもの3本(ハードは何でもOK) ハドソンオリジナルグッズ
4～10位	『パワーリーグ64(仮称)』のゲーム画面に名前が出る 『パワーリーグ64(仮称)』 ハドソンオリジナルグッズ
最優秀打率 最優秀防御率 最多ホームラン	ハドソンオリジナルグッズ
その他、勝率上位500名にハドソン公式認定証を進呈	

入賞者には

前述したように、順位はそのチームのペナントレースの勝率で決める。勝率が同じだった場合、チーム打率で、さらに同じだった場合はチーム防御率、最終的にはホームラン数で決めるんだ。そして上位10名に入った人は、なんとN64版『パワーリーグ64（仮称）』に名前が出るのだ。もちろん、そのソフトもプレゼントするぞ。その他にも優勝者にはN64本体、2～3位にはお好きなハドソンのソフト3本、4～10位にはハドソンのオリジナルグッズなど豪華な商品つき。最優秀打率、最優秀防御率、最多ホームランを獲得した人にもそれぞれハドソンオリジナルグッズをプレゼント。また、勝率上位500名にはハドソン公式認定証を進呈しちゃうのだ。

最後はホームラン数が順位を決める？

応募の決まり

ペナントモードで、130試合消化して、パスワードを確認したら、官製ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、パスワードを書いて、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T・Mファミマガ64編集部「スーパーパワーリーグ4係」まで送ってくれ。締め切りは、10月31日（必着）。気になる結果発表は12月13日発売のファミマガ64 No.13で行うよ。最後に、友達同士で1つのパスワードを写して送ってきた場合などは、そのハガキは全部失格。必ず自分でプレイしたものを送ること。

←オモテ

〒105
東京都港区東新橋1-1-16
T・M
ファミマガ64編集部
スーパーパワーリーグ4係

←ウラ

1.住所
2.氏名
3.年齢
4.電話番号
5.パスワード

締め切り
10月31日(必着)

たくさんの応募を待ってるよ!!

魔族がはびこる3つの塔に出陣だ！

Wizardry

ウィザードリィ・外伝IV 胎魔の鼓動

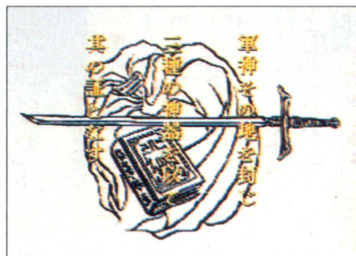
GBでおなじみの『ウィズ外伝』シリーズ第4弾がSFCに見参。外伝だから実現した大胆な設定を一挙に紹介しよう。さらに隠された『第4のダンジョン』を特別公開！

アスキー　9月20日発売予定　8000円

SFC　ロールプレイング　32M　バックアップ（最大1）　ターボファイルツイン

東方の国を舞台に三種の神器を求めて大冒険！

『ウィザードリィ』の外伝シリーズ最新作は、なんと東洋の世界が舞台になっている。モンスターや背景、アイテムなどゲームのあらゆる部分が、オリエンタルイメージたっぷりに設定されているぞ。


神が魔族を封印したときに使ったと言われている「三種の神器」を求めて冒険を繰り広げる

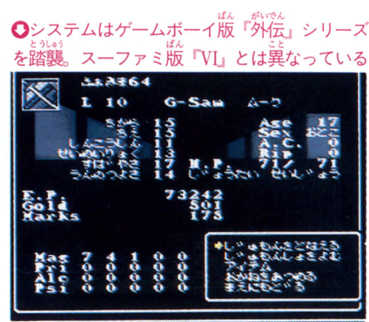
このような純日本風の敵も、ダンジョン内に次々と出現するんだ

ゲームの舞台となるのは、かつて神が降臨したと言われている東方の地。オリエンタルなムードが画面全体に漂っている

ゲームのシステムは外伝シリーズを踏襲

このゲームは、ゲームボーイ版で好評を博した『ウィザードリィ外伝』シリーズのシステムを踏襲している。また『外伝III』をクリアしたときの称号があれば、ゲームボーイで使用していたキャラをこの『IV』に転生できるんだ。

『外伝III』のキャラクタをこの『IV』に転生できる。レベル3相当の経験値がプラスされる


システムはゲームボーイ版『外伝』シリーズを踏襲。スーファミ版『VI』とは異なっている

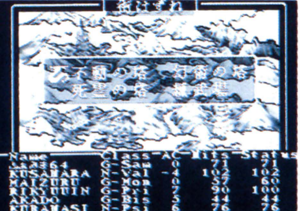
マルチシナリオで進むストーリー

今回の冒険の舞台は、それぞれ違った特徴を持ち、出現する敵もまったく異なっている3つの塔だ。どの塔から攻略していくかはプレイヤーの自由だが、ひとつの塔をクリアすると、その影響が他の塔に現れるようになっている。

1つ塔をクリアするとその影響が他の塔に…

1つの塔を攻略すると、他の2つの塔に少なからず影響が及ぶ。そのため、どの塔から攻略していくかが問題に…

塔はそれぞれ違った特徴を持っており、出現する敵もまったく異なっている。また、塔の他に修行を行う練武場がある


パーティが探索するのは、城の周囲にある3つの塔。どの塔からでもスタートでき、途中で別の塔に入ることもできる

Ⓒ1996 by Sir-tech Software,Inc.All rights reserved.Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc.Wizardry is a series of copyrighted programs licensed to ASCII Corporation by Sir-tech Software, Inc.Modifications for the SUPER FAMICOM format Throb of the Demon's heart：CopyrightⒸ1996 by ASCII Corporation.All rights reserved.

城下町で冒険の準備を整えよう

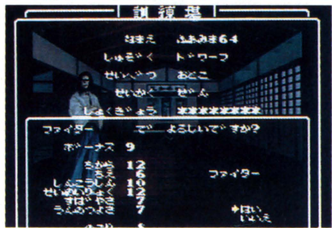
まずプレイヤーは、「緋蓮城」の城下町でパーティを作成し、冒険の準備をしなくてはならない。

キャラの作成を行う 訓練場

最初に訪れることになる訓練場では、冒険を行うキャラクタを作成することになる。すぐに冒険を始めたい人は、あらかじめ用意されている6人のキャラを使うといいだろう。また、ここでは職業の変更やキャラの転生などが行える。

レベルが上がりステータスがある程度アップしたら転職しよう。転職前に習得した魔法の呪文はすべて引き継がれるぞ

冒険を行うキャラクタを作り上げる。キャラのベースとなる種族は11種類、選択できる職業は14種類。外伝ならではの多さだ



パーティを作成する 弁天酒場

キャラを作ったら弁天酒場に行ってパーティを組もう。1つのパーティは最高6人のキャラで編成される。ただし、キャラにはそれぞれ善、中立、悪の3つの性格があり、善と悪はパーティを組むことができないので注意してほしい。

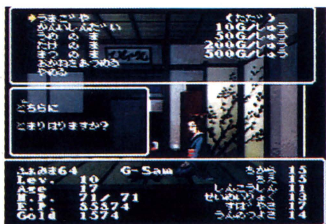
弁天酒場をイメージしたイラストだ

善と悪のキャラ同士ではパーティを組めない。なお、パーティは最高6人で編成され、それ以上はキャラを加えられない

作成したキャラをパーティに組み込む。また、ここではお金を分配したり、キャラの状態をチェックしたりすることができる

休息を行う 冒険者の宿

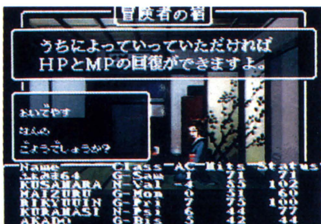
モンスターの攻撃を受けて負傷したり、呪文の力が少なくなったら、無理せず町に戻って宿に泊まろう。宿で休息すると、失った体力と呪文の残り使用回数が回復するぞ。また、モンスターを倒したときに得られる経験値が一定値に達していれば、そのキャラのレベルがアップするようになっている。



馬小屋だけは他の部屋と異なりタダで泊まれる。しかしヒットポイントが回復しない。回復するのはマジックポイントだけだ

休息でレベルUP!

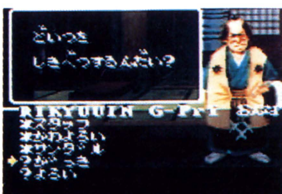
経験値が一定値に達していればレベルUP



冒険には欠かせない宿屋だ。塔のダンジョン内ではまったく休息することができないので、頻繁にお世話になることだろう

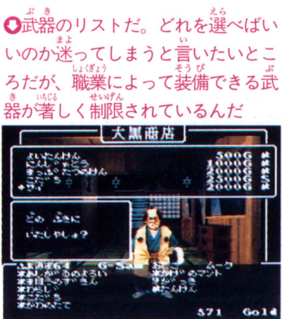
アイテムを購入する 大黒商店

大黒商店では武具やアイテムなどを購入できる。作成したばかりのパーティは、まずここで装備を整えてから塔に向かうことになる。また、この店では、塔の中で手に入れたアイテムを識別したり、誤って装備してしまった呪われた武具の呪いを解いたりしてくれるぞ。

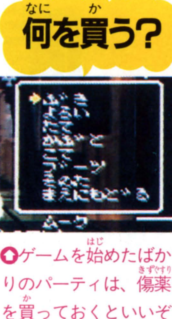


店の主人が、塔の中で手に入れた正体不明のアイテムを識別してくれる。識別されたアイテムが不必要な場合は、さっさと売ってしまおう

武器のリストだ。どれを選べばいいのか迷ってしまうと言いたいところだが、職業によって装備できる武器が著しく制限されているんだ



何を買う?



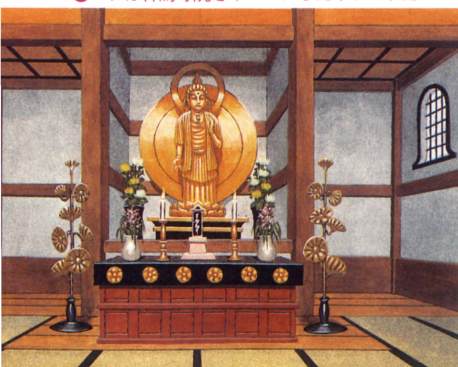
ゲームを始めたばかりのパーティは、傷薬を買っておくといいぞ

大黒商店は城下町唯一の商店だ。売っている品物は武器、鎧、薬に楽器と多岐にわたっている。しかし、買い続けているとすぐ品切れになる

状態の回復を行う 神鳥寺院

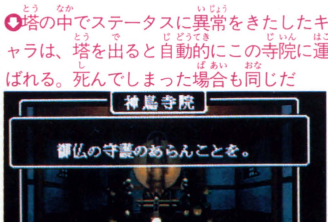
神鳥寺院では、ワナやモンスターの特殊な攻撃によって麻痺や石化してしまったキャラを、治療して元の状態に戻してくれる。また、ここでは死んでしまったキャラを復活させることもできるぞ。ただし、多額のお布施を必要とする。しかも必ず成功するとは限らない。

これは神鳥寺院をイメージしたイラストだ



状態の回復や死体の蘇生を行ってもらうためには、多額のお布施が必要となる。治療中は念仏のような呪文が流れるぞ

塔の中でステータスに異常をきたしたキャラは、塔を出ると自動的にこの寺院に運ばれる。死んでしまった場合も同じだ

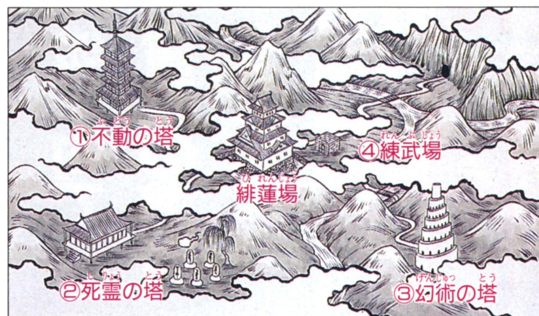


町のはずれから塔に潜入して探索開始！

準備が整ったらさっそく塔へ向かおう。各塔には、かつて魔族を封印したと言われている三種の神器が1つずつ隠されている。それを見つけ出すことが今回の目的だ。

町のはずれから三種の神器が隠されている3つの塔へ向かうことになる。キミならどの塔から探索を始めるかな？

緋蓮城周辺マップ



①不動の塔

扉は障子や襖、床と通路は畳に板張りという造りの内部は、塔というより城といった感じだ。ここには虚無僧や忍者、山伏などといった純日本風の敵が多く出現する。

不動の塔には、時代劇に出てくるような敵が次々と出現する。ちなみに塔の頂上には神器を守る殿様がいるらしい…

②死霊の塔

そこらじゅうに墓がある不気味なこの塔は、寺を思わせる造りになっている。出現するモンスターは、死霊や妖怪などの類が多い。また、この塔のどこかに、天界から来た天使が住んでいるらしい。

このようなお墓がいくつもある。墓を調べると、地中からゾンビが現れるぞ

壁に掛かっている西洋の絵画をなにげなく調べていると…絵の中から突然敵が現れた。驚くヒマもなく戦闘に突入！

③幻術の塔

象牙の壁で築き上げられた、洋風の城を思わせる造りの塔。ここに出現するモンスターのほとんどは、妖精のような姿をしている。

この泉は？

とある部屋に入ると泉が現れた。飲むとどんな効果が現れるのかな？

からくり一座の部屋に入ってみると、日本人形がいくつも並べられていた。この人形を調べると、人形の持ち主が…

④練武場

訓練を目的とした迷宮。3つの塔で倒したモンスターがすべて出現するようになっている。倒したモンスターの数が増えるにつれ、迷宮の階層が深くなっていくぞ。

ここのモンスターからはお金とアイテムが手に入らない。しかし経験値は得られる。また、全滅しても寺院に戻される

スクープ！ 3つの塔すべてをクリアすると新たにダンジョンが出現！

3つの塔をすべてクリアすると、新たにダンジョンが出現することが判明した。そのダンジョンは、なんと『ウィザードリィI』のダンジョンとまったく同じ構造になっているのだ。そこには一体どんな謎が隠されているのだろうか？

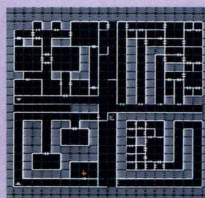
Name	Class	AC	Hits	Status
SAMURAI	G-Sam	-4	147	147
FIGHTER	G-Fig	-2	78	78
MONK	G-Mon	-5	78	78
VALK	N-Val	-8	74	74
ALCHEMIS	G-Alc	3	39	39
RANGER	N-Ran	0	125	125

3つの塔をすべて制覇して三種の神器を手に入れると、町のなかでこのような情報を耳にすることになるぞ

その名も「古の洞窟」

Name	Class	AC	Hits	Status
SAMURAI	G-Sam	-4	142	147
FIGHTER	G-Fig	-2	78	78
MONK	G-Mon	-5	78	78
VALK	N-Val	-8	74	74
ALCHEMIS	G-Alc	3	52	52
RANGER	N-Ran	0	125	125

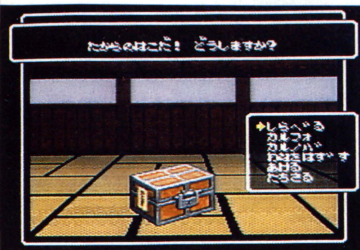
見た目は多少違うけど、まぎれもなく「I」の洞窟。懐かしいモンスターも潜んでいるぞ


なんとダンジョンのマップが『ウィザードリィI』のマップとまったく同じになっているではないか！

町で装備を整えた後、さっそくダンジョンに突入して冒険を再開する。しかしこのダンジョン、どこかで見たような…

武器や魔法を駆使して魔物を討て！

塔の中では、さまざまな攻撃法を駆使してモンスターを撃退していく。なお、ステータス表示画面の上から3人が前列、下の3人が後列の位置で戦うことになる。


扉を開けたときに出現した敵を倒すと、宝箱が出現することがある

上の３人が前列、下の３人は後列に位置している。戦闘不能になったキャラは自動的に後列へ下げられる

職業や種族によって装備できる武具が異なっている。魔法使いは装備できる武具が少ない

物理的に攻撃 武器攻撃

武器による攻撃は、通常前列の3人しか行えない。しかし、ミドルレンジとロングレンジの武器を装備すれば、後列の3人も武器攻撃を繰り出せるようになるんだ。

3タイプの武器

ショートレンジの武器	前列の３人に装備させると、敵の２列目までを攻撃できる。後列のキャラに装備させた場合は、敵をまったく攻撃できない
ミドルレンジの武器	前列の３人に装備させると、敵の３列目までを攻撃できる。後列のキャラに装備させても、敵の１列目までは攻撃できる
ロングレンジの武器	この武器を装備すると、キャラクタの前列、後列に関係なく、すべての敵を攻撃することができる。いわゆる投射武器だ

レベルが上がると武器攻撃のヒット回数が増え、モンスターに大ダメージを与えられるぞ！

ミドルレンジとロングレンジタイプの武器を装備していれば、後列からでも武器攻撃を繰り出すことができるんだ

持ち物を使用する アイテム攻撃

アイテムの中には、使用すると魔法が発動され、モンスターにダメージを与えられるものがある。ただし使用回数が限られている。

魔力が備わっている武具や、呪文が封じ込められている巻物などがある。巻物は１回使うと消えてなくなってしまう

特定のキャラが行える 特殊攻撃

特定の種族及び特定の職業のキャラは、特殊な攻撃法をいくつか身につけている。それらの攻撃法をうまく使えば、通常の攻撃法より大きなダメージを与えられるぞ。

これはモンスターに酸の混じった息を吐きかけるブレス攻撃。ドラゴンの種族だけが使用できる強力な特殊攻撃だ

○隠れる～奇襲
隠れると敵の攻撃が当たりにくくなり、その後奇襲に転じられる

○呪いを解く
アンデッド系モンスターの呪いを解いて、何体かを崩壊させる

○ブレス
酸の混じった息を吐いて、現在のHPの約半分のダメージを与える

呪文消費で繰り出す 魔法攻撃

呪文の消費によって繰り出される魔法は4つの系統に分類されており、それぞれ特定の職業に就いていないと身につけられないようになっている。なお、魔法の中には、特定の敵にまったく効かないものがあるので注意してほしい。

４系統７レベルの魔法が用意されている。レベルアップすると新しい呪文を覚えていく

これはレベルごとの呪文の残り回数を示す。呪文数は宿で回復できる

Mag	0	0	0	0	0
Pri	0	0	0	0	0
Alc	4	4	4	0	0
Psi	9	7	5	3	1

↓

Mag	0	0	0	0	0
Pri	0	0	0	0	0
Alc	1	2	0	0	0
Psi	0	1	1	0	1

威力絶大！

敵全体にダメージを与えられる魔法がある。ピンチになったら最後の手段として使おう

サイオニック系

KURAMASIは バデュマズを となえた！

いわゆる「超能力」。相手の心を動かす、思考を読み取るといった呪文が用意されている。サイオニックとモンクが習得

アルケミスト系

KURAMASIは カティクレアを となえた！

「錬金術」と呼ばれる魔法。その効果は攻撃、回復、補助とあらゆる方面にわたる。アルケミスト、レンジャーなどが習得

プリースト系

RIKYUUINは バリコを となえた！

味方のヒットポイントやステータスの異常を回復させる魔法が大半を占める。プリースト、ロードなどが習得する

メイジ系

AKADOは マハリトを となえた！

敵にダメージを与える攻撃タイプの魔法が多い。魔法使い、ビショップ、サムライ、バードなどのキャラが習得する

プロレス界の王者を目指してバトルが展開！

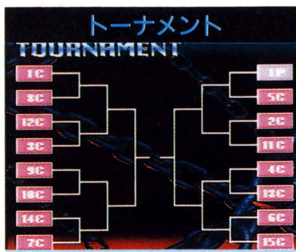
『実況スポーツシリーズ』の新ラインナップは、育成モードが用意されているリアルなプロレスゲームだ。若手のレスラーを5年かけて、4つの団体の頂点に立つプロレス界最強の王者に育て上げよう。

プロレスファンには超お馴染みのアナウンサー"辻義就"が実況してくれる

4つのモードで試合を楽しむ

モードは全部で4種類あり、選手の育成はそのうちの「マックスボルテージ」で行われる。育成モードを終了した選手は、伝説のレスラーとして登録され、他のモードでも使用できるようになるぞ。

トーナメント



16チーム参加の勝ち抜き戦を行う。このモードもタッグマッチが可能

バーサス

1試合限定で決着をつけるフリー対戦モード。タッグマッチが楽しめる

マックスボルテージ

シミュレーションモード。育て上げたプロレスラーを試合に出場させる

リーグ

10チーム参加の総当たり戦。勝利ポイントがもっとも高いチームが優勝

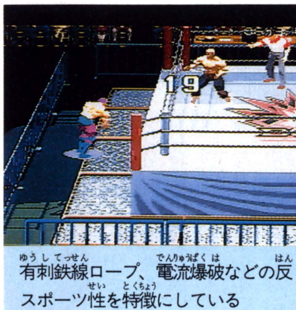
どのモードも熱い！

マックスボルテージ以外は、あらかじめ用意されている選手でプレイ

ルールが異なる3種のスタイル

試合のスタイルは全3タイプ。マックスボルテージでは、そのうちの「スタンダード」スタイルを採用している団体で闘うことになる。他のスタイルで試合をしたいときは別の団体に移籍しなくてはならないぞ。ちなみに他のモードでは自由にスタイルを選択できる。

デスマッチ

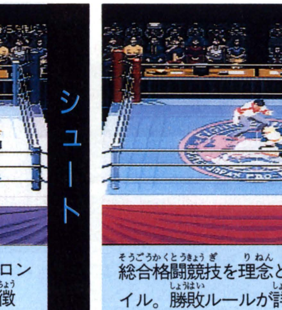


有刺鉄線ロープ、電流爆破などの反スポーツ性を特徴にしている

シュート

スポーツを理念としているストロングスタイル。関節技と蹴りが特徴

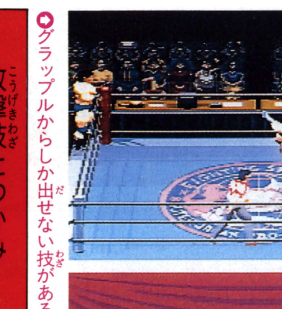
スタンダード



総合格闘競技を理念とする王道スタイル。勝敗ルールが詳細にわたる

3タイプの攻撃技で相手を打ち倒せ！

3タイプに分類される技は、全部で180種類以上も用意されている。それらの技を駆使してライバルを倒していこう。なお、相手をつかむ「グラップル」の状態になったときは、両選手の汗が飛び散った瞬間にタイミングよくボタンを押すと技が決まるようになっている。

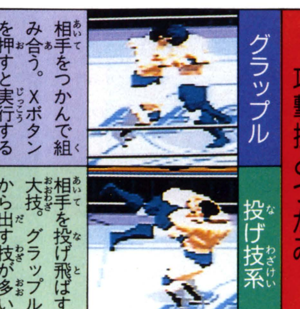


グラップルからしか出せない技がある

攻撃技とつかみ

グラップル

相手をつかんで組み合う。Xボタンを押すと実行する

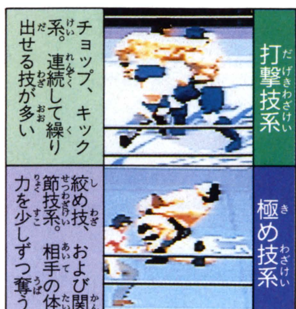


投げ技系

相手を投げ飛ばす大技。グラップルから出す技が多い

打撃技系

チョップ、キック系。連続して繰り出せる技が多い



極め技系

絞め技、および関節技系。相手の体力を少しずつ奪う

©KONAMI

強いレスラーを育て上げてライバルを倒せ

ここからは、このゲームのメインモード「マックスボルテージ」の流れを詳しく紹介していこう。

トレーニングで体を鍛えよう

3月に入門したプレイヤーは、さっそくトレーニングを行うことになる。そこで体力、柔軟性、スピードのステータスを上げるのだ。プロテストまでは毎月行われるぞ。

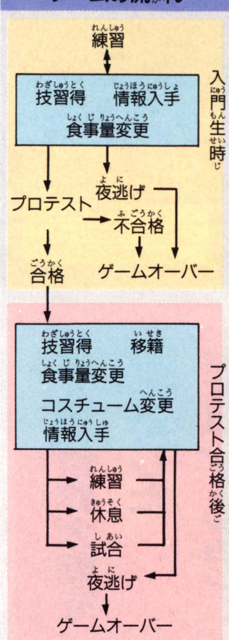
練習あるのみ!

プロデビューするまではまったく休みなし。ひたすら体を鍛えるのだ

●ウエイトトレーニング
主に選手の体力をアップさせる。しかし、柔軟性が下がってしまう。

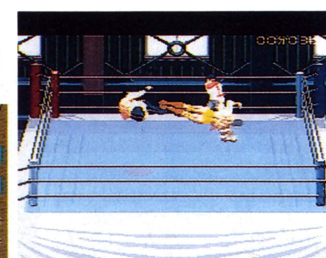
●ストレッチ
主に選手の柔軟性を上げる。しかし、体力がダウンしてしまう。

●ロードワーク
主にスピード能力を上げる。また、選手の体重を下げる効果もある。



ポイントを使って技を習得する

トレーニングが終了するとスパーリングが行われる。そこで練習した技はトレーニングポイントに変換され、繰り出した技に応じて「打撃技系」「投げ技系」「極め技系」の3つの技設定枠にそれぞれ加算される。そのポイントを消費して、新しい技を習得するのだ。


先輩を相手に2分間スパーリングを行う。ここで技の出し方を練習するんだ

スパーリングで技を出せば出すほど、加算される数値がアップ

ポイントを消費して新しい技を習得する。当然、高いポイントの技ほど強力

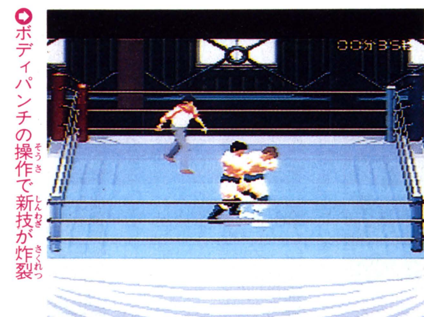
習得した技を自由にエディット

新しい技を習得したら、エディット画面で使えるように設定しておこう。繰り出しやすい操作方法に設定されている最初から覚えている技と、習得した技を入れ替えれば設定終了。これで試合中にいつでも繰り出せるぞ。

ボディパンチの繰り出される操作に…

新技をエディット

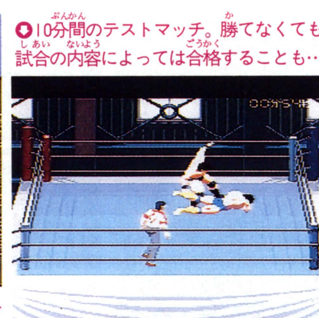
新しく習得した技を設定してみた


ボディパンチの操作で新技が炸裂

プロテストにチャレンジ!

プロテストで行われるテストマッチに勝つと合格となり、晴れてデビューできるのだ。負けて不合格になるとその場でゲームオーバーになってしまうぞ。また、なぜかある「夜逃げ」というコマンドを選んでもゲームオーバーになる。

6月になるとプロテストが行われるんだ


10分間のテストマッチ。勝てなくても試合の内容によっては合格することも…

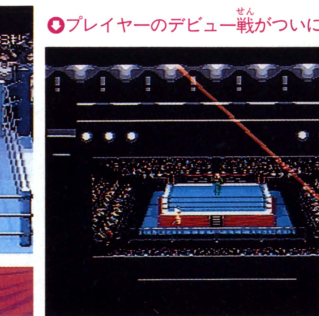
見事に合格!

テストに合格。これで試合に出場できるぞ

プロレスラーとしてリングで闘う

テスト合格後はプロのレスラーとしてリングに上がり、大勢の客の前で闘うことになる。最初は前座の試合しかやらせてもらえないが、勝ちを重ねていくとどんどん強い相手との試合が組まれるぞ。

リングに上がる前に試合用のコスチュームを変更しよう。髪の色も変えられる


プレイヤーのデビュー戦がついに始まる

これまでに習得した技を駆使して、対戦相手のレスラーをマットに沈めよう

戦略を練ってドイツ軍を勝利へ導け！

GREAT STRATEGY EXPERT WWII

大戦略エキスパートWWII WAR IN EUROPE

だいせんりゃくエキスパート ウォー イン ヨーロッパ

アスキー

SFC シミュレーション 16M

バックアップ（最大4）
最大4人同時プレイ可
ターボファイルツイン

8月30日発売予定 9500円

第二次世界大戦を舞台にしたシミュレーション

ウォーシミュレーション『大戦略』シリーズの最新作だ。今回は、第二次世界大戦時のヨーロッパが舞台になっている。ドイツ帝国軍を統率する指揮官として戦略を練り、自軍を勝利へ導くのだ。

基本的なシステムは前作と変わらない

今回も数多くのユニットが登場。キミの知っている兵器はあるかな？

1939～1945年のヨーロッパで戦いが展開。プレイヤーはドイツ軍を指揮する

第二次大戦当時の兵器が152種も登場

全部で152種類も用意されている兵器ユニットは、どれも第二次世界大戦当時に実際に使われたものだ。それらのユニットは、メインモードであるキャンペーンモードを進めていくと、新兵器として続々登場するようになっている。

第二次大戦中に活躍した兵器が続々登場

主なユニット

ユニット	説明
Bf109E	対空力の高いドイツ軍の主力戦闘機
Ju87	攻撃機。大型の爆弾を装備できる
Pzk1	小型の戦車。偵察用として重宝する
Pzk・38	ドイツ軍の主力戦車。装甲が厚い
Flak88	長射程の対空砲。間接攻撃が可能
トラック	歩兵を輸送できる。移動範囲が広い

20マップを戦い抜くキャンペーンモード

キャンペーンは「西部戦線」と「東部戦線」のどちらかを選んで、ステージ順にゲームを進めるモードだ。それぞれ20のステージマップを戦い抜いていくことになるぞ。

東部戦線
ギリシャ・ユーゴスラビア侵攻からベルリン陥落までを再現

西部戦線
ドイツのポーランド侵攻からルール地方の戦いまでを再現している

東部と西部、キミならどちらを先にプレイするかな？

SA-1搭載で思考速度が大幅UP

このゲームはSA-1（高速アクセラレータ）搭載で、前作『大戦略エキスパート』と比較して2倍以上の思考速度を実現している。このことにより、CPU思考中の待ち時間が短くなり、快適な環境でプレイできるようになった。

思考中のCPU。SA-1のおかげで待ち時間が前作よりも短くなった

シナリオモードで史実と違う展開に！

キャンペーンモードに用意されている40ステージと、アイランドキャンペーン（大戦略オリジナルマップ）1ステージの中から、好みのステージを自由に選んでプレイできるモードだ。ここではドイツ以外の国でのプレイや、友達との対戦などが可能になっている。

ここでは41ステージの中から好みのステージを自由に選択してプレイできる

対戦も可能！

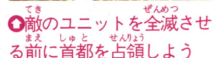
友達との対戦を楽しむこともできるんだ

©System Soft／ASCII Corp.

各ユニットで敵を殲滅し首都を占領せよ

ステージマップをクリアするための勝利条件には〝敵国の首都を完全に占領する〟と〝敵国のユニットをすべて破壊する〟の2種類がある。前者を実行すると敵国の建物が自国の建物になるが、後者を実行すると敵国の建物が中立国扱いになり、自国の建物にならなくなってしまうので注意しよう。

勝利条件を目指せ


敵の首都。ここを占領できるのは「歩兵」だけだ

敵のユニットを全滅させる前に首都を占領しよう

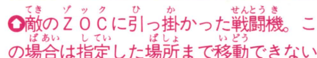
立ち塞がる敵の兵器を破壊していくのだ

自軍のユニットを敵ユニットへ移動

まずは敵国の首都や敵のユニットに向かって、自軍のユニットを進めることになる。そのとき、敵ユニットの周囲6ヘックス〝ZOC〟に入ると、移動力に関係なくそのヘックスで止まってしまうので注意してほしい。ただし、その敵にこちらを攻撃する能力がない場合は、ZOCを通過できる。

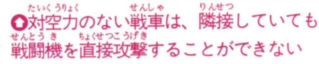
移動範囲はユニットと地形により変化する

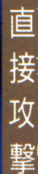
まずは邪魔な敵を排除していく必要がある


敵のZOCに引っ掛かった戦闘機。この場合は指定した場所まで移動できない

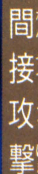
2種類の攻撃法で敵を破壊する

攻撃を行うコマンドには、自軍のユニットに隣接している敵を攻める「直接攻撃」と、離れた位置にいる敵を攻める「間接攻撃」の2種類が用意されている。ただし、間接攻撃は間接攻撃用の武器を搭載しているユニットしか行えない。


対空力のない戦車は、隣接していても戦闘機を直接攻撃することができない

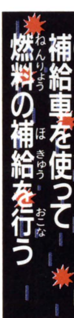

直接攻撃

隣接している敵を攻撃。その際、攻撃を受ける側は自動的に反撃を行う


間接攻撃

射程内にいる離れた敵を攻撃する。その際、攻撃を受ける側は反撃できない

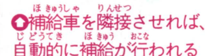
補給車を使って燃料の補給を行う



補給車を使えば、地上のユニットに燃料と弾薬を補給できる。また、地上ユニットは首都や都市でも補給を行えるぞ。なお、航空ユニットは空港で、艦船ユニットは港でしか補給を受けられない。

戦車は燃料がなくなると移動できなくなってしまうので注意

補給完了!

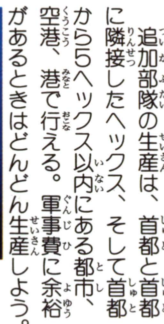

補給車を隣接させれば、自動的に補給が行われる

敵の攻撃を受けたら建物で再編成せよ

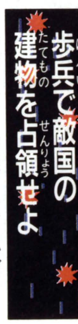
部隊のユニット数が減ったら、建物で部隊を再編成しよう。1回の再編成で加えられるユニット数は、そのとき部隊にいるユニット数の倍だ。ただし、その部隊の最大ユニット数を超えることはない。

4機に減ってしまった戦闘機部隊を再編成

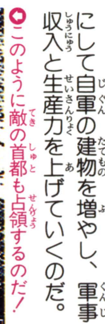
追加部隊は首都で生産



追加部隊の生産は、首都と首都に隣接したヘックス、そして首都から5ヘックス以内にある都市、空港、港で行える。軍事費に余裕があるときはどんどん生産しよう。

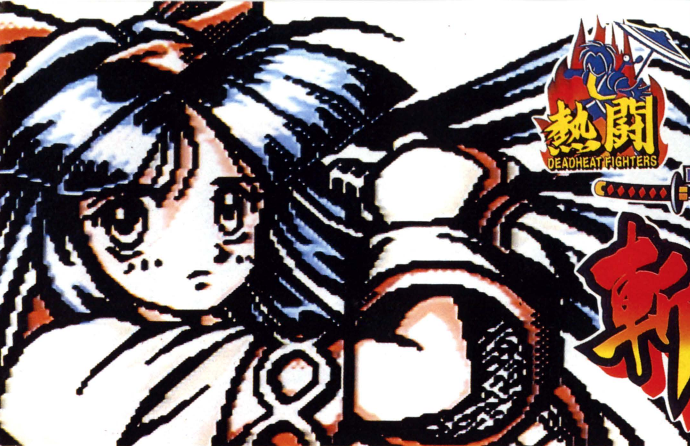

生産可能なユニットが表示される。ただし、軍事費がないと生産できない

歩兵で敵国の建物を占領せよ



歩兵を敵の建物の上に移動させて「占領」コマンドを実行すると、その建物の耐久度が減っていく。そして耐久度が0になると完全占領となり、その建物を自軍の支配下に置くことができる。このようにして自軍の建物を増やし、軍事収入と生産力を上げていくのだ。

このように敵の首都も占領するのだ!



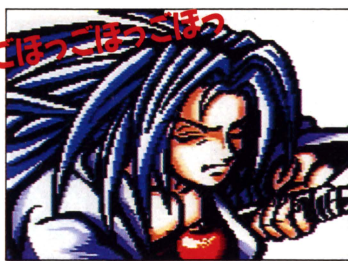
熱闘 DEADHEAT FIGHTERS サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣™
ざんくろうむそうけん

小さな侍たちが"鬼"を追い旅立つ!

タカラ
8月23日発売予定
4500円

13色対応 GB | アクション 8M
最大2人同時プレイ可
通信ケーブル対応

NEO・GEOのゲームでおなじみの、対戦格闘ゲーム『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』がGBになったぞ。今回の『〜斬紅郎無双剣』は熱闘シリーズ初の8Mということで、システムやグラフィックも、最高のものに仕上がっているのだ。そしてこの『〜斬紅郎無双剣』は、なんとキャラクタが勝利画面で、各キャラにあったセリフをしゃべってくれる。



キャラクタのセリフは必聴! それぞれキャラクタにあった勝ちゼリフを言う

オープニングシーン。スーパーゲームボーイを使うと鮮やかなビジュアルが見られるぞ

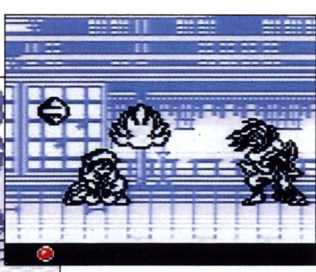
重い使命とはうらはらに、キャラクタたちはとても明るい。熱闘シリーズならではだね

それぞれ違う性質の修羅、羅刹を選択する

このGB版『〜斬紅郎無双剣』には、NEO・GEO版のシステムが継承されていて、最大の特徴の修羅、羅刹のシステムも健在。修羅、羅刹とは、おなじキャラクタでありながら、違う性質を持っていて、使える必殺技が違うのだ。キャラクタを選ぶとき、修羅か羅刹を選択してゲームを始めることになるぞ。

一部のキャラはビジュアルが2種類ある

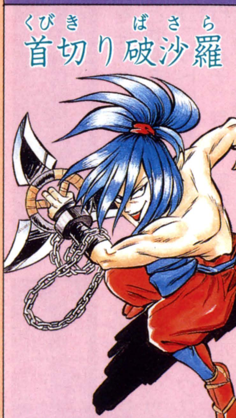
羅刹の技ウプン オプ。このように使える技が変わっている


こちらはリムルルの修羅技コンル ノンノ。羅刹にはない技

鬼をめぐって闘いをくりひろげる者たち

無差別大量殺戮をくり返してきた男「壬無月斬紅郎」。人々から"鬼"と呼ばれ恐れられた男が、ある村を襲ったとき、1人の赤ん坊をなぜか見逃した。以来、斬紅郎は帯刀した侍を狙うようになった。そして数年後、鬼の首を取るために、鬼に因縁を持った10人の剣士たちが動きだした。これがゲームのストーリーだが、GB版のキャラたちはかなりコミカルタッチなのだ。

ただ愛する人のため鬼をもとめさまよう
首切り破沙羅



愛する人と共に"鬼"に斬られた男が、死の淵からこの世に舞い戻ってきた。鬼への恨みを晴らすために。彼の狂気が鬼を求める。

大自然に愛されるおしおき巫女
ナコルル

鷹のママハハと狼のシクルゥを操るアイヌの巫女。彼女は大自然の調和を乱す"鬼"の存在に気づき、その魂を救うため旅立つ。

自分の腕を信じ修羅の道を行く
覇王丸

剣の腕を上げるために旅をする途中で、子供から自分の父親"鬼"を倒して欲しいと頼まれる。そして、彼の鬼を追う旅が始まった。

記憶の中にいる鬼をおいもとめる少年
緋雨閑丸

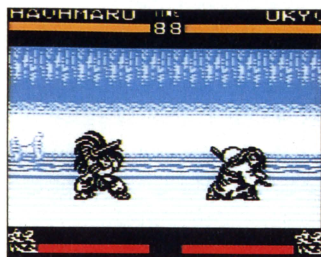
彼には過去の記憶がなく、かすかに覚えている"鬼"のことをたよりに、記憶を取り戻すための旅に出る。彼は何を手に入れるのか。

これが"鬼"斬紅郎だ。討ち取れるのは誰だ!

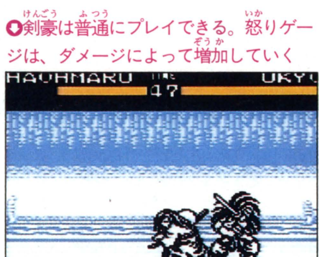
©SNK REPROGRAMMED/TAKARA CO., LTD.

自分に合わせて選ぶレベル設定

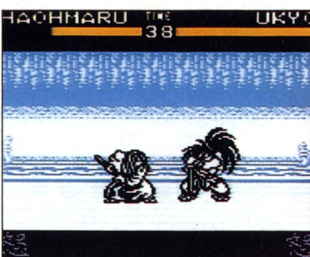
キャラクタ選択後、レベル設定を3つの中から選ぶことになる。自分が攻撃しているとき以外は自動防御をしてくれる、初心者用の「剣客」。普通にプレイしたい人は「剣豪」。そして、つねに怒りゲージがMAX状態で強力な武器飛ばし必殺技がいつでも使えるが、防御が一切できなくなる上級者向きの「剣聖」だ。



○剣聖は試合開始から強力な技が使えるがガードができないので、スリル満点だ



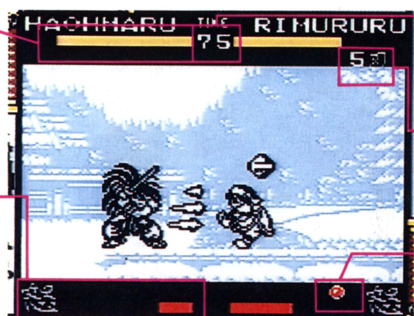
○剣豪は普通にプレイできる。怒りゲージは、ダメージによって増加していく



○剣客は自分が攻撃しなければ、オートで防御してくれ、練習には最適だ

GB用にアレンジされたゲーム画面

『〜斬紅郎無双剣』は、NEO・GEO版にくらべてより簡略化され見やすくなった。ゲーム画面に派手さはないが、怒りゲージや体力ゲージなどのシステムも再現されているのだ。多く攻撃できる技を知るのに便利な連続ヒット数の表示もある。



体力ゲージ
相手から攻撃を受けることによって、体力ゲージが減っていき、最終的にどちらかのゲージが0になると試合終了ということになる。

怒りゲージ
相手の攻撃を受けたり、防御することでゲージがたまっていくのだ。怒りゲージがMAX状態になると攻撃力が上がり、超強力な技を出すことができるのだ。

制限時間
ここが0になると、試合終了になる。時間は、オプションで変えられる。

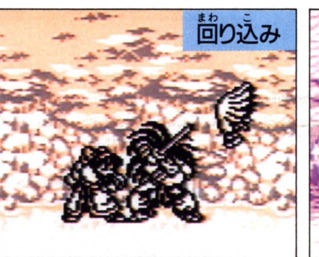
連続ヒット数
連続で相手に攻撃を与えた数を示すぞ。必殺技を相手にヒットさせると、攻撃した回数が表示されるのだ。

勝利マーク
一本取ったキャラクタ側を示すマーク。2つ付いたほうが勝ちだ。

見切り、回り込みもしっかり再現

GB版はボタンが2つしかないが、キャラクタの持つすべての必殺技はもちろん出せる。技の強弱はボタンを押す長さで変わってくるのだ。そして、技のほかにも相手の攻撃を避けることができる見切りや、敵の後ろに回って攻撃をする回り込みなどの、特殊な動作も再現されている。これはどちらもⒶⒷボタン同時押しで出すことができるのだ。

○ⒶⒷボタンを同時押しすると、体を後方に反らして相手の攻撃を避ける



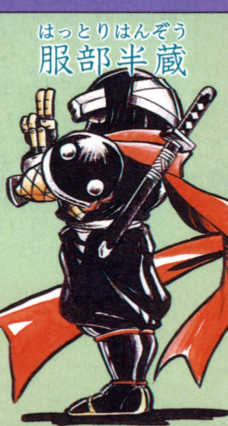
○相手に近づいて、ⒶⒷボタンを同時押しすると相手の後方に回り込む

○十字ボタンの下とⒶⒷボタン同時押しして、怒りゲージをためられる

姉さまのようになりたい 氷の精に守られし巫女

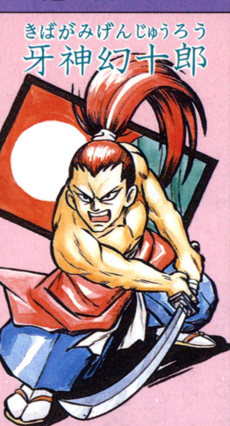
氷の精が側についているアイヌの巫女。ある日彼女は、この世を乱す邪悪な気を感じ、村をあとにする。姉に1歩でも近づくために。

鬼はあの男か？ 忍として鬼を斬る



彼はある命を受けて“鬼”を追っている。その鬼が旧知の男かも知れない、と思いながら。しかし彼は、忍として鬼を追う。

覇王丸を追い続ける男

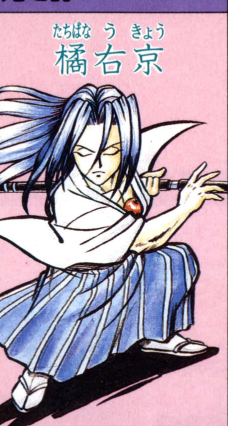


彼にとって“鬼”など、どうでも良い存在だった。ただ鬼を追う覇王丸を、倒せればそれでよかったのだ。狂気の刃が彼を駆り立てる。

正義のために生きる アメリカン忍者

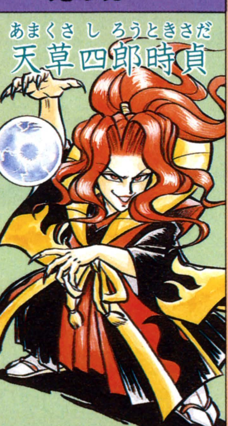
いつも愛犬のパピィと共に正義のために生きる彼が、“鬼”の悪行を知ってほうって置くはずがなかった。今日も彼は鬼を追い駆ける。

限られた命を燃やし 鬼を討つ



尊敬する師匠と、友人たちを“鬼”によって殺された彼は、最後の命のともしびを燃やし、鬼を追う。愛する者たちのために。

我欲するは 鬼の魂



自分を高めるため、そしてこの世を闇へと染めるために“鬼”の魂を欲する、神魔の落とし児。鬼を狩るために自ら闘いの道を選ぶ。

桃太郎コレクション

桃太郎モノ2本を1本にまとめて収録!!

13色対応 GB | バラエティ 8M
パスワード/バックアップ(最大1)
最大4人同時プレイ可

ハドソン 8月9日発売予定 3980円

2種類楽しめてとてもお買い得

ゲームボーイ版として発売されている『桃太郎電劇』と『SUPER桃太郎電鉄II』を1本のソフトとして発売されるのがこの『桃太郎コレクション』だ。2種類のゲームで2倍楽しめるソフトになっている。

◆2種類のゲームが楽しめるのだ

今回もゲーム缶入りだ

この『桃太郎コレクション』も先に発売された『ボンバーマンコレクション』と同じように、パッケージが缶になったゲーム缶シリーズの第2弾として発売されるのだ。

◆このゲーム缶にソフトが入ってる。コレクターズアイテムになるかな?

桃太郎電劇

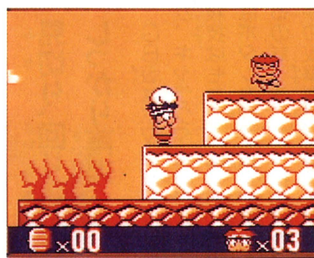
正義の心を持った桃太郎が、村を鬼から解放し、鬼を退治するために戦うアクションゲームがこの『桃太郎電劇』だ。キミは桃太郎を操作して戦っていくのだ。

◆桃太郎を操作して戦っていく、アクションゲームだ。6つのステージで戦う

桃を投げて敵を倒す

桃太郎の武器は桃だ。この桃を投げて鬼を退治していく。敵キャラによっては退治することでたくさんのコインが得られるぞ。

◆桃太郎の武器は桃だ。桃をぶつけて敵を倒す。倒すと敵はコインになるぞ


◆敵によっては桃をぶつけると大きな桃になり、さらにこれもぶつけられるのだ

きびだんごで変身

ステージの途中にはきびだんごが置いてあるところがあり、これを取ると犬、猿、キジのマークに変わり、桃太郎が取ったマークによって3種類のキャラクタに変身することができるのだ。それぞれのキャラクタには特殊能力があり、例えばキジなら空中を羽ばたいて進むことができるようになる。ステージによって、キャラクタを使い分けて進んでいこう。

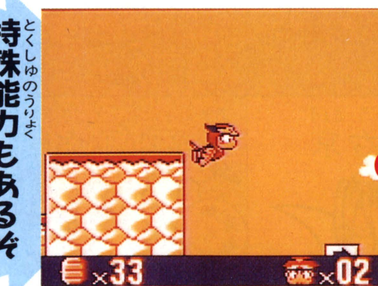
きびだんごを取ると

◆ステージのどこかにあるアイテムだ

3つのキャラに変身できる

◆3種類のキャラクタに変身できるぞ

特殊能力もあるぞ


◆キジなら空中を羽ばたいて進めるのだ

ボスも待っている

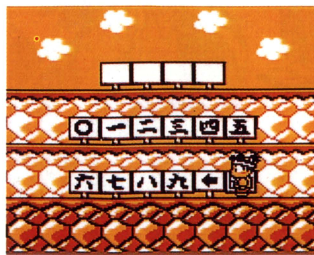
ステージを進んでいくと、ボスキャラのいるエリアもある。いろいろな方法で攻撃してくるボスに、桃をぶつけて攻撃しよう。そして次のステージを目指すのだ。

◆これはステージ1のボスキャラだ。巨大なボールを転がして攻撃してくるぞ

いくつものステージを進め

このゲームには全部で6つのステージがあり、各ステージはいくつものエリアに分かれている。鬼ケ島に向かい、鬼を退治するまで頑張って戦っていこう。

◆1つのステージにはいくつものエリアがある。縦スクロールの面もあるぞ



◆パスワードも出るので、そのステージから再び始めることもできるのだ

©HUDSON SOFT

SUPER桃太郎電鉄II

ボードゲームでおなじみの『桃鉄』シリーズのゲームボーイ版がこの『SUPER桃太郎電鉄II』だ。目的地へと急ぎ、物件などを買いあさっていくのだ。

日本中の物件を買って、日本一の社長を目指すボードゲームなのだ

サイコロを振り進む

目的地が決まったら、サイコロを振って双六の要領で進んでいく。各都市のマスの他にもお金がプラスやマイナスになるマスもある。

まずは東京から出発する。最初の目的地を目指して進んでいこう

マスにはお金がプラスになったり、マイナスになったりするところもあるぞ

カードも使える

マスにはカードがもらえるのもあり、サイコロの数を増やしたり、他のプレイヤーの邪魔をするカードで攻撃できたりするのだ。なお、カードは最大6枚まで持てる。

マスにはカードがもらえるところもある。サイコロを振る代わりに使用できる

×きんたろうカード 1000万円
×テレホンカード 1200万円
×きゅうこうカード 2000万円
×とっきゅうカード 3000万円
×ぶっとびカード 5000万円
かう
うる
せつめい
きんたろ社長のもち金
−1億3970万円

カード売り場のマスもあるので、欲しいカードがあるなら利用してみよう

物件を買っていく

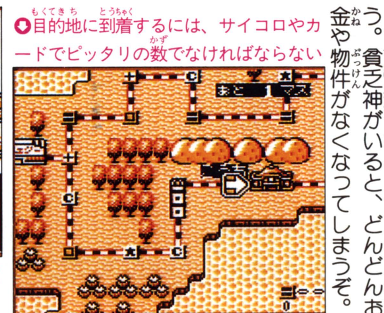
都市のマスにはいくつかの物件があり、買うと毎年3月の決算で収益が得られるようになっている。都市を買い占めると収益が2倍になって、さらにもうかるのだ。

○きびだんごや 50%
1000万円
○きびだんごや 50%
1000万円
×モモえん 5%
3000万円
おかやま
ももたろ社長のもち金
2350万円

各都市にはいくつかの物件が用意されている。お金と相談して買っていこう

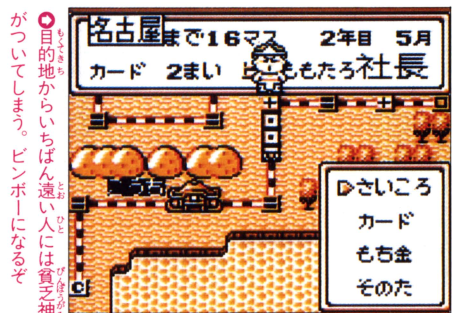
目的地へ到着

目的地にぴったりの数で到着すると、その人には多額の賞金がもらえるようになる。このお金で物件を買うようにしよう。そして、目的地からいちばん遠くにいるプレイヤーには貧乏神がついてしまう。貧乏神がいると、どんどんお金や物件がなくなってしまうぞ。



目的地に到着するには、サイコロやカードでピッタリの数でなければならない

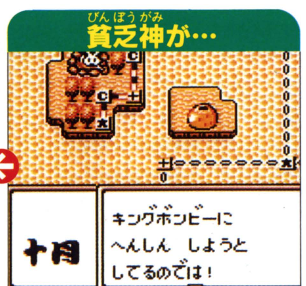
目的地に到着すると、たくさんの賞金をもらうことができるのだ



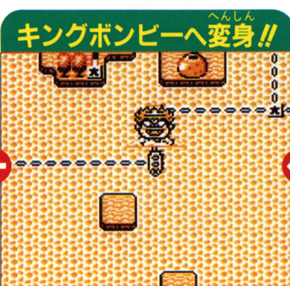
目的地からいちばん遠い人には貧乏神がついてしまう。ビンボーになるぞ

キングボンビーに注意

普段の貧乏神の悪さはまだまだかわいいイタズラだ。貧乏神は変身することがあり、ミニボンビーとキングボンビーに変身する。ミニボンビーはおこづかいを持っていくだけだけれど、キングボンビーになってしまうと、多額のお金を持っていってしまったり、せっかく買った物件をまとめて売ってしまったりする。貧乏神はできるだけ他人になすりつけてしまおう。



貧乏神がおかしな動きをしているぞ



げっ、キングボンビーになった

とんでもない額のお金を捨ててしまうのだ

ごっそり取られるぞ!!

次の目的地へ進め

目的地に到着した後は、再び目的地を決めて進んでいく。目的地を目指しながら、物件を買っていき、どんどん資産を増やしながら進んでいこう。

次の目的地が決まった。またサイコロを振って進んでいくのだ

物件を買ったり、他のプレイヤーを邪魔したりしながら進んでいこう

日本一の社長さんは？

最初に決めた年数を終えるとゲーム終了だ。最後に最も資産のあるプレイヤーが優勝となる。果たしてキミは日本一の社長さんになることができるかな？

1い しさん きんたろ社長 9億2510万円
2い しさん ももたろ社長 −1億720万円

ゲーム終了となった。最も資産のあるプレイヤーが優勝となるのだ

SFC

ナンバーズパラダイス

運とデータで「ナンバーズ」を当てちゃおう！

SFC その他 4M バックアップ(最大3)

アクレイムジャパン 8月30日発売予定 8800円

過去のデータをもとに当たり番号を予測

自分で番号を決めて買える宝くじ「ナンバーズ」。当たるかどうかは運に頼るところだが、当たりには一定の法則があるとも言われている。数々の説をもとに当たり番号を予測するのがこのソフトだ。

ナンバーズ3

3ケタの数字を当てるのが「ナンバーズ3」。ナンバーズ3には前8回の結果を入力し、予測する「くわしくモード」と前回の結果のみを入力し、予測する「らくらくモード」が用意されている。

大きく表示されている数字が一番のオススメナンバー。最有力候補だ

ナンバーズ4

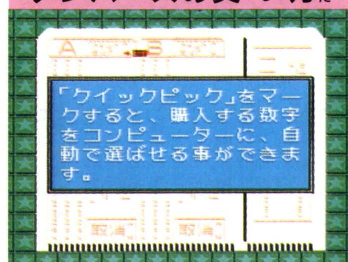
4ケタの数字を当てるのが「ナンバーズ4」。ナンバーズ4のモードは、前々回の結果と前回の結果を入力し、予測するモードのみとなっているぞ。

ナンバーズ4は2回分のデータを入力して結果をはじき出すというもの

初心者でも安心の説明モード

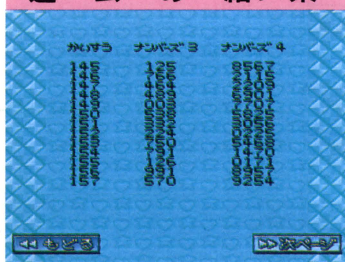
ナンバーズの知識がまったくなくても1から説明してくれるモードが用意されているので安心だ。ナンバーズの歴史などが説明された「ナンバーズとは」、過去157回の当選番号が分かる「過去の結果」、買い方が分かる「ナンバーズの買い方」の3つがあるぞ。

ナンバーズの買い方



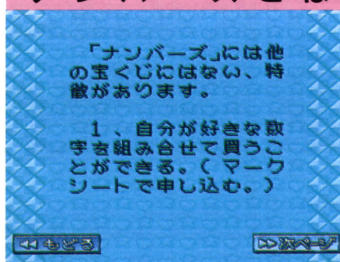
マークシートの記入方法もバッチリ

過去の結果



過去の157回の当選番号が分かるのだ

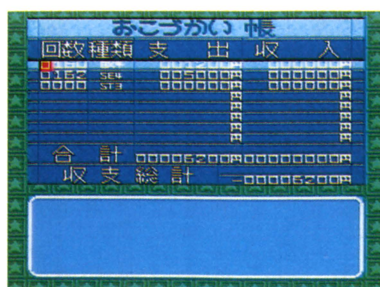
ナンバーズとは



ナンバーズの概要について勉強できる

データを蓄えてさらに細かく予測

当たり番号の予測は、過去の結果にもとづいている。ナンバーズ3の「くわしくモード」の予測では、自分でデータを入力することで今までよりもさらに細かく予測させることができるのだ。入力したデータは自動的にセーブされていくぞ。このほかにも、今までの収支をつけておける「おこづかい帳」といった機能もあるぞ。



これでムダ遣いしていないかも確認できる

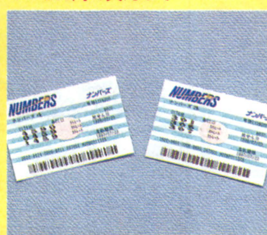
画面に表示されていなくても、前に入力したデータは残っている

データを蓄積してくれるのはナンバーズ3の「くわしくモード」のみ

『ナンバーズパラダイス』その実力は!?

こういったソフトで気になるのはその実力。で、早速予測された番号を買って試してみたぞ。今回買ったのは、オススメの番号の中でも一番のオススメとしてはじき出された3つ。そして結果は…。残念ながらハズレ。しかし、今回はデータをまるっきり蓄積していない状態だった。データの蓄積さえできていれば当たったのかも…。

今回は残念な結果に終わったが、次は…



これがナンバーズのチケット。1口200円で買えるぞ

ナンバーズ3、4ともに予想してみた

©ACCLAIM JAPAN, LTD.

SFC

パソコン通信とのイベントも楽しめるパチンコゲームだ!!

必殺 パチンコ コレクション4

サンソフト 8月30日発売予定 9980円

SFC	パチンコ 16M
バックアップ(最大3)	
必殺パチンココントローラー対応	

京楽の台ばかりを打とう

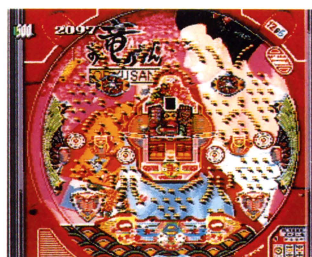
パチンコメーカーの京楽の機種ばかりを集めたのがこの『必殺パチンココレクション4』だ。いろいろなジャンルの台が楽しめるぞ。

今回は京楽の台ばかりをそろえている。特に羽根物は有名な台なのだ

ニフティサーブと連動する

このゲームはニフティサーブ内のパチンコフォーラムのイベントに対応して、パチンコ大会も楽しめるようになっている。

ニフティサーブのパチンコ大会にも参加できる。IDを登録しよう



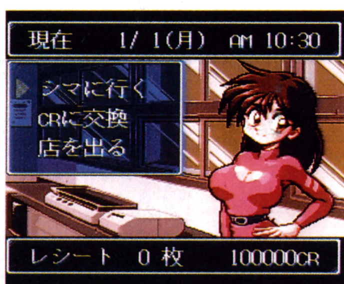
12時間打って出玉で勝負する。優勝するにはどれだけ出玉が必要かな?

さらに2つのモードを用意

NIFTYモード以外にもこの2つのモードが用意されている。実戦モードと攻略モードで各機種をじっくりと研究して、お店で打つときに役立てよう。

実戦モード

10万CRを元手に3カ月間パチンコでどれだけ増やせるかを試すモードだ。本当の時間と同じように時は進み、店によって釘の調整なども異なるのだ。



10万CRを元手に3カ月間打つモードだ

攻略モード

パチンコ台を研究するための練習のモードだ。破算や時間制限はなく、永久に打ち続けることができる。釘の状態も選択できて、データの保存も可能だ。

釘を調節して打つことのできるモードだ

この6機種を収録

今回収録されているのはこの6機種で、ジャンルも羽根物からデジパチ、権利物とそろっている。「たぬ吉くん2」や「お竜さん」など、いまでも現役で活躍している台もたくさんある。キミはどの台から打ってみるかな?

お竜さん

デジタルが7だと15ラウンドまで続き、たくさんの出玉が得られる

たぬ吉くん2

デジタルにVが出ると大量の出玉が得られるようになっている

スーパーショット

ゴルフをモチーフとしたデジパチだ。リーチが楽しい台だ

宝島

7で当たると大連チャンが期待できる、とても過激な台だ

フルーツパラダイス2

7で当たると5回当たるまで小当たりの確率がアップする台だ

バードシェイク

3回権利タイプの権利物だ。大当たりしたら右打ちで出玉を獲得する

液晶の部分をアップにすることもできるので、リーチを楽しめるのだ

©KYORAKU/NIFTY-Serve/SUNSOFT

SFC

パチンコメーカーの作るパチンコゲームだ!!

本家 SANKYO FEVER 3 実機シミュレーション

ほんけサンキョウフィーバー3 じっきシミュレーション

SFC パチンコ 8M パスワード

BOSSコミュニケーションズ 8月31日発売予定 7480円

実機ゲーム第3弾だ

パチンコメーカーであるSANKYO自身が製作するパチンコゲームがこの『本家SANKYO FEVER3 実機シミュレーション』だ。今回ももちろん、今現在ホールで活躍中の機種が打てるようになっている。これでキミもいろいろと研究してみよう。

○またまたSANKYOの新台が打てる

さまざまな機能を満載

今回の『3』も前作同様に、多彩な機能を搭載している。ドラム部分をアップにできることはもちろん、いろいろなデータを見ることも可能だ。ゲームモードによっては、釘や大当たり確率を変更することも可能となっている。

○ドラム部分をアップにして、迫力のある画面でリーチを楽しんでみよう

このモードで楽しめる

ゲームモードは設定攻略と実戦攻略の2種類。設定攻略ではいろいろな項目の設定を変更することができて、台の解説も見ることができる。実戦攻略ではパーラーの設定をして、それにもとづいて打つことができる。

また、オプションのモードでは、壁紙変更やサウンド設定ができたり、パチンコに対する性格判断までできてしまうのだ。

設定攻略

○その機種を徹底的に研究できるのだ

実戦攻略

台選択 176

はまり回転数 0回

○実際のお店の状況で打つことができる

オプション

休日、郊外のパーラーでゆっくりとあそぶ。勝てば景品をいっぱいにかかえ、一日中、幸せな気分にひたれる。

○パチンコによる性格判断もできるぞ

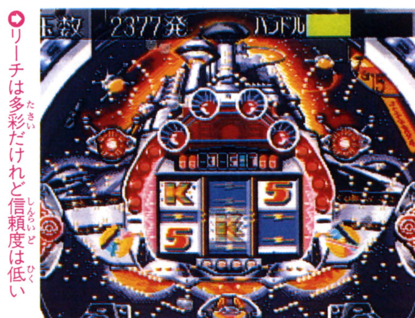
今回収録される機種だ

この『本家SANKYO FEVER3 実機シミュレーション』で打てる台は全部で3機種ある。ここではそのうちフィーバーメガポリスSPとCRフィーバー彩の2機種を紹介しよう。どちらの台も活躍中なので、見たことのある人も多いはずだ。

フィーバーメガポリスSP

大当たり確率241分の1で、7かFで当たると次回まで確率変動になるデジパチだ。確変終了後にも50回転まで時短機能が働く。この台にはモーニング機能もあり、初当たりまではスタートチャッカーがよく開くようになっている。

○立体のドラムを使用した機種なのだ



○リーチは多彩だけれど信頼度は低い

フィーバー彩

大当たり確率317分の1から337分の1で、浮世絵をドラムにアレンジしている。七と浮世絵で当たると以後2回確率変動に突入する。出玉は他のデジパチよりもやや少なめとなっている。

○最近のCR機の中では確率は高い

○全回転リーチが最も信頼できるぞ

未発表の機種もある

今回紹介することはできないけれど、このゲームの目玉というべき未発表の機種が1台収められている。どんな機種なのか、詳細は教えられないけれど、ヒントとしては、以前に登場した人気機種のCR版とだけ言っておこう。この未発表の機種を見てみたいのなら、8月31日のこのゲームの発売日を楽しみに待ってみよう。

©SANKYO／ティー・イー・エヌ／BOSSコミュニケーションズ

スーファミターボ HEADLINE

今回はちっとだけ役立つ攻略付き?

スーファミターボって?

SFCに差し込んで使うスーファミターボ。本体にはさらに2つのカートリッジスロットがあり、そこにコンパクトな「専用カセット」を差し込んで遊ぶ。1つのカセットでも遊べるが、真価を発揮するのは2つのカセットがそろったとき。差し込んだ2つのカセット間では(同じソフト、もしくは同じシリーズ)データの交換が可能で、アイテムのトレードなど、さまざまな遊びができるぞ。また、ソフトの「安さ」も大きな魅力だね。

SUFAMI TURBO 最強ユニットへの道!『一年戦争記』

ファーストガンダムファン注目の『SDガンダムジェネレーション 一年戦争記』が発売されて、すでに2週間。もう最強ユニットの「P(パーフェクト)・ジオング」は手に入れたかな? まだという人のために、『一年戦争記』のユニットクラスチェンジ表を掲載するぞ。ちなみに、表の左右の端どうしはつながっているよ。

SUFAMI TURBO SLG・アクション 今月はこの3本!

例年をしのぐ今年の夏の暑さ。こういう季節は、すずし～い室内でゲームで遊ぶのが賢い過ごし方でしょ。その快適なゲームライフをサポートしてくれる3タイトルが、8月23日に発売される予定だ。シリーズ1、2作から1カ月という速攻リリースの『SDガンダム』シリーズ。さらに、ターボ初の横スクロールアクションもあるぞ。

激走戦隊カーレンジャー 全開!レーサー戦士

東映戦隊ヒーローシリーズの、「激走戦隊 カーレンジャー」が題材の横スクロールアクション。カーレンジャーの5人から1人を選び、敵をブッとばしていく。選ぶキャラによって、攻撃やジャンプの性能が違っていて面白い。

このこぶしグッグが、たまらなくイカすのだ

SDガンダムジェネレーション アクシズ戦記

「機動戦士ガンダムZZ」の世界で戦いが繰り広げられる『～アクシズ戦記』。今回の特徴は、何といっても特殊兵器「廃棄コロニー」の存在。地上に落として攻撃、また宇宙マップで、ほかのコロニーを破壊することもできるのだ。

ザビ家復興のために戦うのもまたヨシ

SDガンダムジェネレーション バビロニア建国戦記

「逆襲のシャア」「ガンダムF91」の世界観を再現。戦いのカギを握る「核弾頭ミサイル」をどう使うか? 核ミサイルは、周辺11マスを破壊できるが、移動途中にHPが0になると、その時点で爆発してしまうアブナ～イ兵器だぞ。

モビルスーツ単体の能力がインフレぎみです

スーファミターボ発売スケジュール

現在発売が予定されているタイトルは7本。ちょっと少ないかな～? なんて思うかもしれないけれど、ソフトの発売時期は、大体春、夏休み前、年末の3つの時期にわりと集中して、逆に秋口などは少なめなのが普通。その状況下でラインナップを確保しているのは、結構エライのだ。今のところ、10月以降のタイトルは残念ながらまだ見えてきていないけれど、次号にはきっと新タイトルを発表できるハズだから、お楽しみに!

■8月
23日 激走戦隊カーレンジャー 全開!レーサー戦士 3980円
SDガンダムジェネレーション アクシズ戦記 3980円
SDガンダムジェネレーション バビロニア建国戦記 3980円

■9月
下旬 クレヨンしんちゃん 長ぐつドボン 3980円
美少女戦士セーラームーン セーラースターズ ふわふわパニック2 3980円
SDガンダムジェネレーション ザンスカール戦記 3980円
SDガンダムジェネレーション コロニー格闘記 3980円

©テレビ朝日／東映／BANDAI・創通エージェンシー／サンライズ／BANDAI

ファミマガ64の読者ページ！

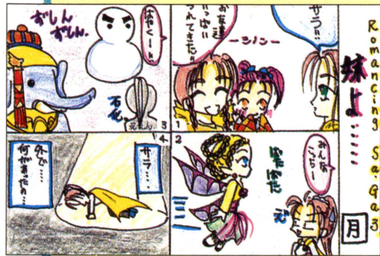
RGB MANIAC

んんっ!? マニアックの下に見慣れたような、そうでないようなものが…。これは…ああっ、チャティさんーじゃないですかぁ！

4 気になるゲームにつっこみ三昧 コマニアック

文字だけは読めるように書いてきてね。そーでないと、載せたくても載せられないんだからね。

⬆『トレG』はホントに味方にも攻撃できます。間違えてレッドをバッサリってこともありえるんだよね（東京都／とれじゃあはんたあ）



⬆世間知らずのサラ（本当か？）だからこうなった？（和歌山県／月薬ゆら）

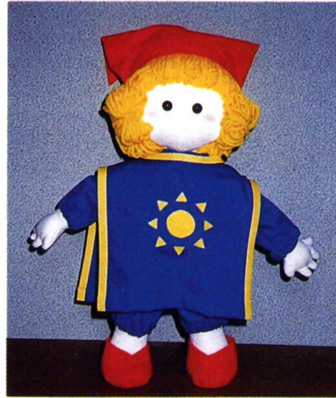
⬅南原編集局はキライなの？ 特報王国って面白いよね（岐阜県／飯沼亜弥）

⬆題名のわりにはずいぶんさわやかな仕上がりになってる（新潟県／雪つばき）

⬇こんなむちゃくちゃなことをやってきた彼らももういないんだよ…（東京都／いよかん）

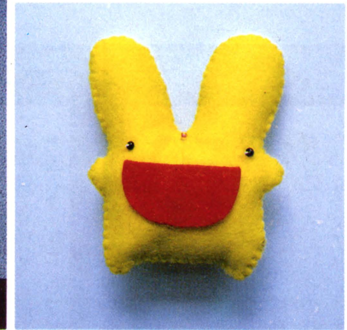
工作できるかな

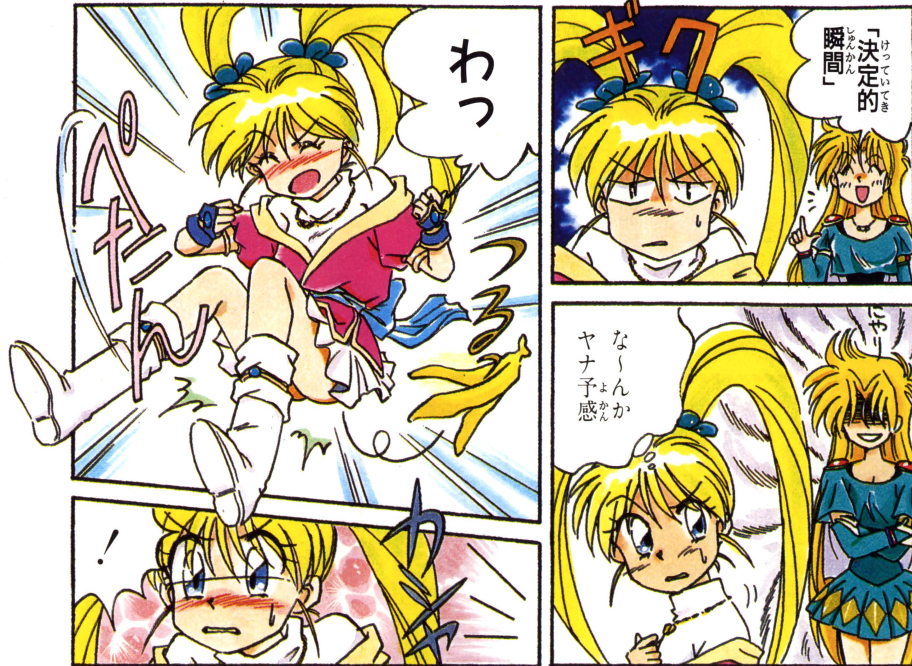
このコーナーもホント、久々だねぇ。工作って作るのに手間が掛かるからだよね、きっと。でも、もう夏休みだし、気合の入ったのがあってもいいかな～。

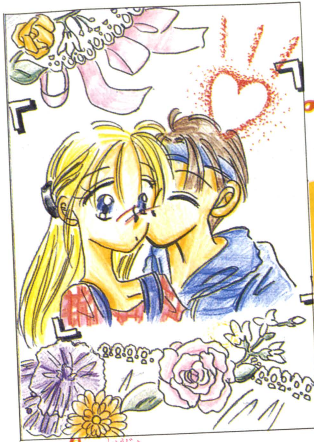


⬅こちらは『聖剣3』のシャルロット人形。着せ替えまでできるところが芸が細かいね（神奈川県／上海りるりる）

⬇キャッチャーものもあるけど、手作りのヌイグルミもかわいいよね。目の離れぐあいがいい感じ（東京都／KARURA）







今号の一本！

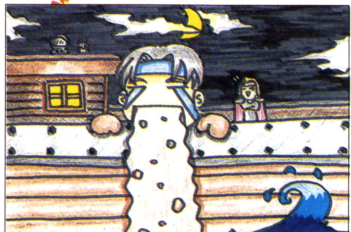
↑少女マンガっぽいところがいい感じ。はじっこにあるワクは写真を意識して描いてるんだよね（兵庫県／そっくん）

マニアックテーマ画廊

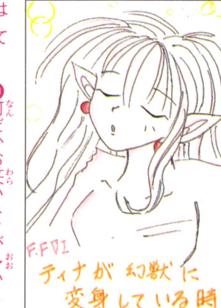
決定的瞬間

テーマ画廊のテーマってなかなか浮かんでこないんだよね。というわけで、もしいい考えがあったら、ハガキの裏にでも書いてきてね。いいものなら即採用！

←若返ったんだし、いいじゃない、ねえ（広島県／ティキ）



←何だかお笑いネタが多いような気が…（香川県／むにょ）



←ピンク色に光ってるティナは強いし、かっこイイ！（茨城県／アプリコット）

↓これ、マズいって…（愛知県／ずらりおん）

←ホントにあったら…。イヤだけど、面白そう…かな（千葉県／ジャッキー）

↓スライムで全滅!?（大阪府／高木正光）

↓温泉といえば、こーいう状況はあってしかるべきだと思う（愛知県／涼風はやて）

オレの歌を聞け！

ゲームの音楽に関することなら来るものを拒まず！というコーナーだよ。

♪No.2のきさらぎ浅葱さんへ。『ミスティックアーク』の曲名だってすごいです！「ヘイ、たたかってるぜ！」とか「ここはどこ？　私は森！」とか…。でも一番気に入ってるのは「休みには外の光をあびよう」です。一見何の変哲もないのどかな題名ですが、曲の感じはめちゃくちゃおどろおどろしい！　私はこの題名が曲と世界一あってなくて好きです。

（山梨県／ティナぽん）

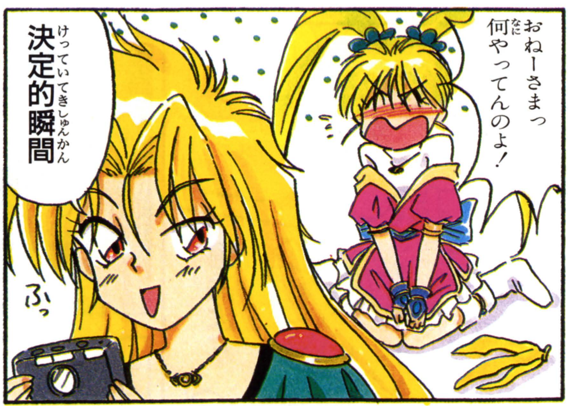
㊢開発者（かな？）ってどーしてこんなヘンな名前をつけるのが好きなんだろ？　このゲームの曲名もなかなかイッちゃってるし。この業界は変わった人が多いって話だから、こうなっちゃうのかもね。

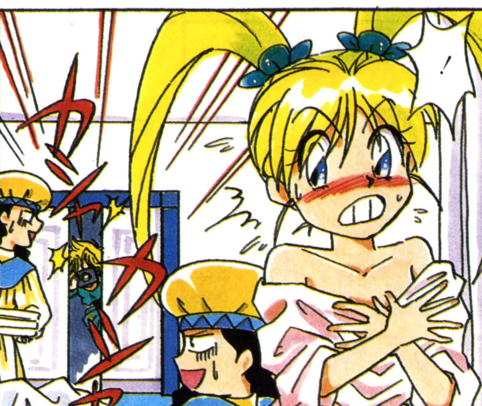
→ミオってメガネをかけてもカワイイと思うなー（北海道／将姫悠哉）

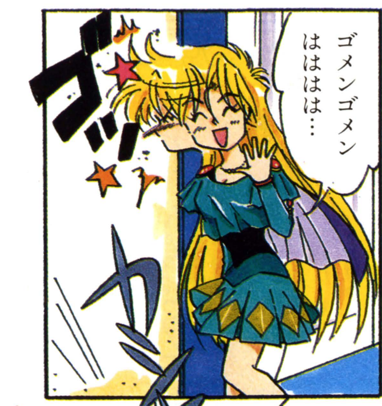
♪No.2の川西正臣さんへ。私は『F・FVI』と『聖剣3』のCDしか持ってません。ちなみに私のオススメは『F・FVI』では"大団円"と"蘇る緑"。『聖剣3』では"Nuclear Fusion"と"Hiten sion Wire"です。"蘇る緑"以外、テンポの速い曲なので、イライラする時ボリュームを上げて聴くとストレス解消になりますよ。みんなも聴いてねー。

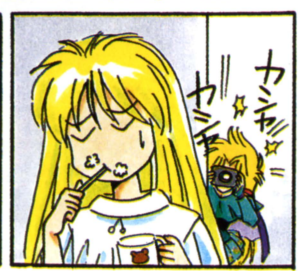
（愛知県／クラフト）

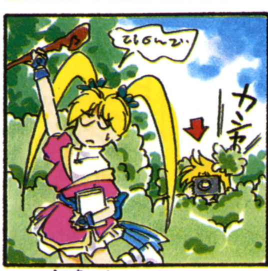
㊢音楽はでっかい音で聴くに限る！　でっかい音だと音楽そのものが違って聞こえるんだけど、気のせい？　大きい音で聴くとおこられるって人はヘッドホンを使うといいかも。



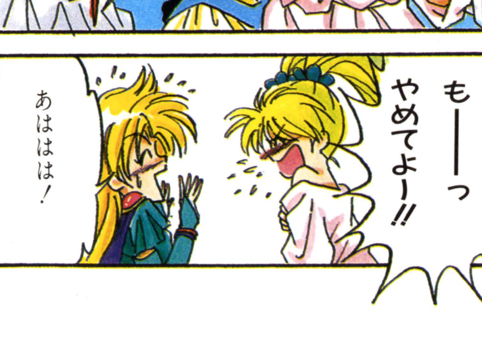






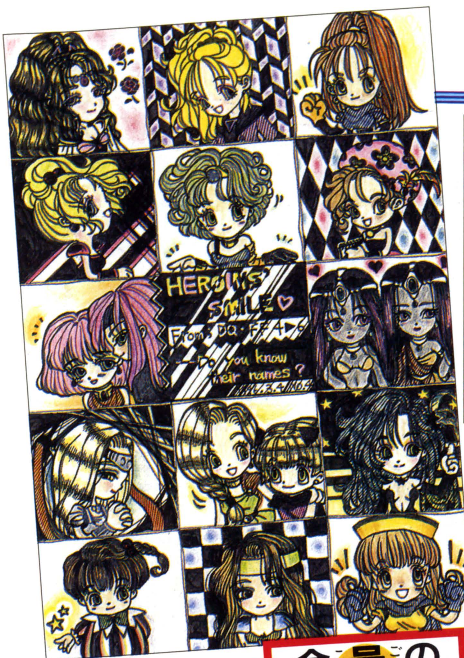


魔法のれんしゅう



紳士淑女の社交場
マニアック画廊

最近はハガキも増えてきて「あ〜、みんな夏休みなんだね〜」って感じ。今号は合併号なので、編もちょっと遅れて夏休みがとれそう。うれしいなっと。



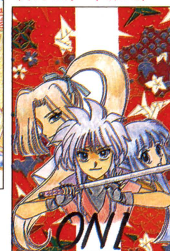
今号の最高値

ヒロインにはやっぱり笑顔が一番だね（兵庫県／ぺしょっぷ）

ラティの「よくもヨシュアを！」のセリフが気になる（徳島県／みきお）

早く動いているジョゼットを見てみたいもんです（岐阜県／KAKERU）

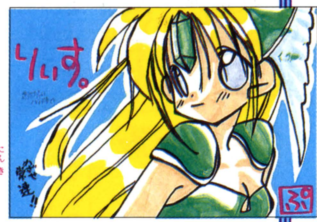
ちょっと古め（東京都／ほもり永巳）



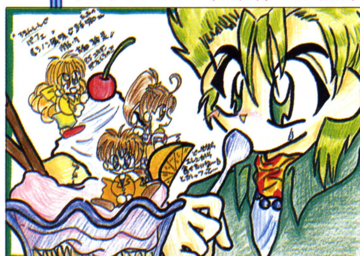
いかにも和風！（東京都／朱羅丸）

動物（かな？）と心を通わせあうって何だかいいよね（広島県／五飛）

夏はやっぱりかき氷。頭がキ〜ンとくるのがイイのだ（愛知県／白狐）



やっぱりリースの人気って高い（神奈川県／ぷりん）

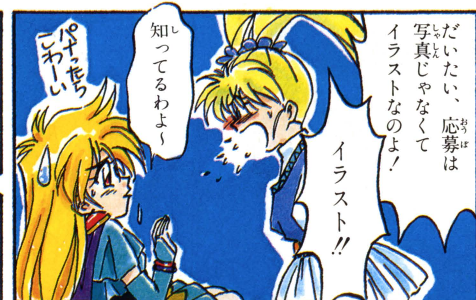


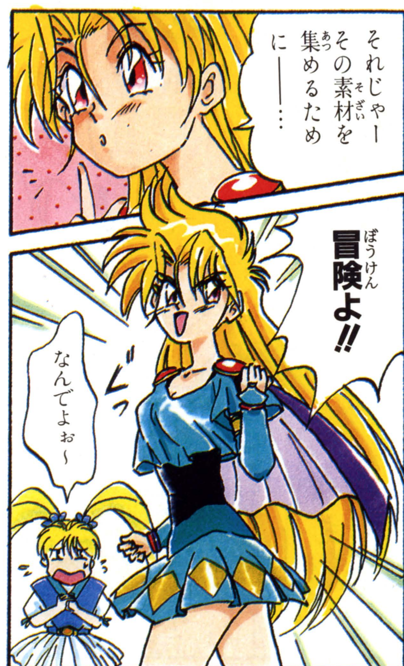
アイスの上にいるサラたちが涼しそうでうらやましい（千葉県／大和裕菜）

そういえば、そんな季節なんだね。ご先祖は大切に（千葉県／からしアンパン）

某NHKの風景画講座を思い出してしまった。知らないか、ゴメン（徳島県／青まむし）

アーチェの人気もスゴイもんがあります（神奈川県／渋谷）





おハガキマニアの園 その

タイトル名募集の時のプレゼントは、**宮城県のそーさい2さん**に決定！ 賞品はお好きなソフト1本。こっちから連絡するから待っててね。

☆最近のファミマガを見て思ったんだけど、みんな若いねぇ(笑)。アタシなんかそろそろ15歳だよ。しかも今年は受験生だ。マジでどーすんねん。ダレかアドバイスして下さい。まぁハガキ投稿に歳の差なんて関係ないことだけど、スゴーく気になってました。（神奈川県／チェリー）

㊎15歳ってそんなに歳なの…？ ちよ、ちょっとショックだなぁ。㊎は○歳だしねえ。チェリーさんの感覚だともう年寄りって感じだったりして。でも、15歳って思いっきり若いと思うよ、ホント。

☆『バハムートラグーン』も発売されて5ヵ月、4回ほど全クリアしましたが、1つ謎が。うちのサラマンダーは、マスタードラゴンにしたとたん6000くらいだったHPが一気に9999になり、どんな攻撃を受けてもダメージが表示されるだけでHPが減らなくなりました。これが普通なんでしょうか？ 他のドラゴンはHPを9999にしてもダメージを受ければ普通に減るし…。バグ？ ドラゴンのふんのせい？

（兵庫県／悪神ロキ）

㊎では早速『バハムート』の担当者に話を聞いてみましょう。え〜!! 知らないんですか〜!? もー担当者失格（言い過ぎ）！ 代わりに編集部のKくんが答えてくれました。話によればサラマンダーだと、そうなってしまうとのこと。バグじゃないから安心していいよ。

☆私はRPGマニアックができた時からずっと愛読させてもらっている者ですが、いくつか意見があります。それは、どのハガキを見ても〝メインキャラ〟が中心に描かれていることです。その理由を考えてみると①説明書や攻略本にイラストが載っているため、描きやすい。②性格が設定されているため、ミリヨク的である。特に①が決定的でしょう。例として挙げられるのは『テイルズ』のダオス。彼は性格もはっきりしている上、ストーリー上のメインキャラのはず。なのに彼を描く人は1人もいない。これは、イラストがないため描きにくい、TVのグラフィックから服装を割り出すのが難しいからだと思われます。やはりゲームのスミまで目を光らせてみるべきだと思うんですけど…。

（東京都／いよかん）

㊎まあ、主人公を描きたいって気持ちは分かるんだけどね。わき役でもいい味出してるキャラは描いてほしいなー。難しいキャラを描けば、絵も上達していいかも（本当か？）。

☆この前、マニアックを読みながら「なかなか載れへんなぁ」と言っていたら、後ろから兄が一言。「おまえの作品はパンチが足りん」と、まるで自分がプロであるかのように言ったので怒った私は〝必殺圧力24パァアンチ〟をくらわした。でもホントにそーなのかな？

（京都府／みっしー）

㊎キミのお兄さんの言ったことは一理あるよ、うん。やっぱり作品にはインパクトとか工夫があったほうがいいよね。何回も言ってるけど、ハガキの選びのポイントはていねいに描いているかってことがまず1つ。あとは、コレいい！ って思わせる何かが感じられるってことかな。

今テスト期間中で精神的にまいってる中腕だけは元気にイラストを描いています。(笑) 描いてる時って、すごくホッとする瞬間なのであります。ボツっても描き続けるゾオ！

勉強しなさい

スターオーシャン。

S.OKITA

⬆テスト勉強のときにはついつい余計なことに力が入るもんだね（千葉県／沖田紫有）

⬅紅蓮の魔導師ファンってけっこういるんだって実感（東京都／らぴらび）

ファミマガ64 No.2 長田みのりサン!!

私もそーいうコトありましたー。やっぱり F.F VIでやっと大陸終わったぜーとか思ってセーブして、次やったとき消えてたとか…。おもしろいのは記録が一番上だけ残ってたり下だけ消えてたりとあったコトですね。何か「せっかくここまできたのにー。」てカンジですよね。私なんかコレ、何回消えれば気がすむのー？と思うホド消えまくりました。原因は…コードの接触不良でした。でも今は平気です ハイ。

十六夜れあ

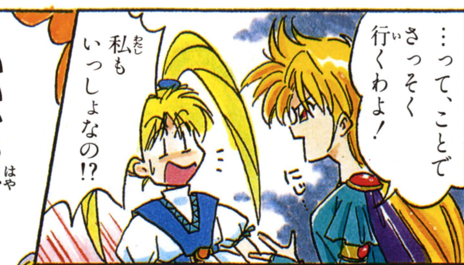
➡㊎は10時間かかった原稿のデータが消えて泣いた…（神奈川県／十六夜れあ）

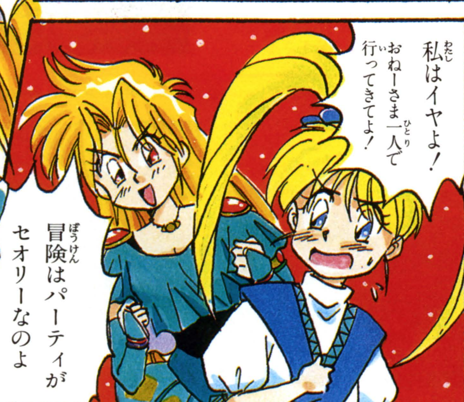
あて先はこちらっ！

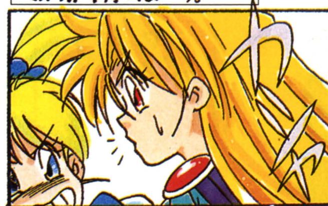
今号は合併号ということでテーマ画廊の締め切りがちょっと変わったから注意してね。6号のお題は「あやしい…」で、締め切りは8月21日。7号のお題は「お似合いのカップル」で締め切りは9月4日。あて先は〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM ファミマガ64編集部 RGBマニアック係の各コーナーまで。

あて先 〒105 東京都港区 東新橋 1-1-16 TIM ファミマガ64編集部 RGBマニアック 各コーナー係まで おハガキ待ってま〜す。

⬅RGBだからね。RPGと間違えちゃダメだぞ〜（新潟県／樹竜界）







「スターオーシャン」の愉快な技を発見

季節はずれだけどサンタが登場するぞ!!

超ウルトラ技（テクニック）

スーパーファミコン 金

サンタのプレゼント!?

スターオーシャン

宮城県／高橋敏臣クン

シルヴァラント城下町で、町の中央にある民家の右側の木を調べよう。すると、木の根元に隠れているキャラと話すことができる。このキャラはサンタという行商人で、トライエンブレムとサンタブーツという装飾品を売ってくれる。このうちトライエンブレムは、装備すると攻撃が200、防御が60、命中が20、回避が20とそれぞれアップするうえ、火、雷、闇、無の属性を得られる。またサンタブーツは、装備した状態で宿屋に泊まると、翌朝目覚めたときランダムにアイテムを入手できるぞ。ただし、この2つの装飾品はどちらも高価で、サンタブーツは450万フォル、トライエンブレムは800万7765フォルもする。これでは買うまでにかなり時間がかかるので、フォルの簡単な増やし方を下に示しておく。これでフォルを増やせば、装飾品を比較的楽に入手できるぞ。

あんただれ?

木の下に不審人物。話しかけてみると、行商人のサンタさんだって

2つとも役に立ちそうな装飾品だけど、値段が高すぎる

こちらがトライエンブレム。装備すると能力値がのきなみアップして、属性が増える

そしてもう一つの装飾品が、このサンタブーツ。これを装備して宿屋に泊まると…

朝起きたとき、アイテムのプレゼント。サンタさんありがとう!!

技彦のminiサポート

フォルの増やし方

こんにちは！実生活でも懐の寂しい金田一技彦です。ここでは、短時間でフォルを大量に稼ぐ方法をお教えします。
まず、アートの特技を持ったキャラにマジックカラーをありったけ持たせましょう。このとき、特技レベルは最低でも7以上は必要です。次に、バイオリンやトロンボーンなどの高価な楽器を1つ買ったら、アートの特技コマンドの中からマジックカラーを使ってこの楽器をコピーします。そして、これを何度も繰り返してコピーすれば、同じ楽器を最大20個まで増やせるのです。これを道具屋に売れば、一気に100万単位のフォルを入手することができますよ。

このように、アートの特技でバイオリンをコピーして増やします

増やした楽器を道具屋に売れば、フォルを一気に稼げます

リッチになれる名前

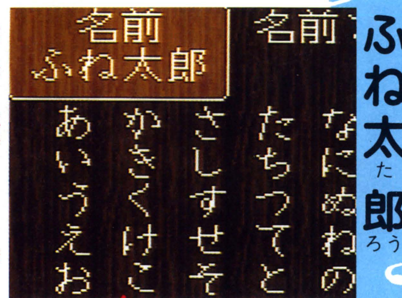
海のぬし釣り

神奈川県／山口博史クン

お金やアイテムをたくさん持った状態で始めることができる、リッチな気分のウル技だ。

まず、弟を選んで最初からゲームを始める。このあと、名前変更の画面になるので、「ふね太郎」と変更しよう。すると、通常は100円のはずの所持金が、1000円に増えているぞ。さらに、エサや釣具、食事まで全種類そろっている。そのうえ、複数持てるアイテムをそれぞれ5個ずつ持っているのだ。ただし、道具の種類だけは普通に始めた場合と変わっていない。

ふね太郎



弟を選んで最初からゲームを始めて、このように名前を変更しよう

所持金が1000円に増加。ちょっとリッチ

さらに、エサや食事もこんなにたくさん持っている。これで道具もそろっていれば、最高なのに～

3つの便利コマンド

アラビアンナイト

新潟県／綾波好きクン

ダンジョンの中で体力や魔力を全回復したり、所持金を増やすことができる、3つの便利なコマンドを教えよう。

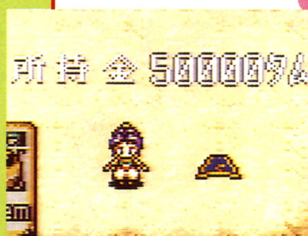
町やダンジョンの中など、フィールド画面以外の場所にいるときに、下の一覧表で示したコマンドを入力しよう。すると、表で示した効果をそれぞれ得られるのだ。これらのコマンドは何回でも使用することができるぞ。なお、所持金が5万タム以上のときに「所持金が5万タムになる」コマンドを入力した場合、所持金は変化しない。

便利コマンド一覧表

効果	コマンド
パーティ全員の体力を全回復	L、A、R、Bの順に入力してから、右を押しながらスタートを押す
パーティ全員の魔力を全回復	L、Y、A、Bの順に入力してから、左を押しながらRを押す
所持金が5万タムになる	L、B、スタート、スタートの順に入力してから、下を押しながらYを押す

おっ金持ち～♡

町の中でL、B、スタート、スタートと入力して、下を押しながらYを押そう



なんと、所持金が5万タムに。これでなにを買おうかな

10大コマンド勢ぞろい

スーパートランプコレクション2

北海道／相沢有紀クン

オープンモードや無限モードなどが楽しめる、秘密のコマンドを10本まとめて紹介するぞ。

左の一覧表のコマンドを入力すると、表で示したようなさまざまな効果を得られるのだ。なお、表中の効果のオープンモードとは、相手の手札が見える状態でプレイできるモードのこと。また、無限モードとはクリア条件を満たしてもステージクリアにならず、負けてもゲームオーバーにならないモードのことだ。これなら、いつまでもそのゲームを遊び続けることができるね。

これがドボンのオープンモード。すべての手札が見えるので、相手が上がるのをジャマしやすいぞ

効果	コマンド
レベル3からスタート	神経衰弱の練習モードで、アドバイスが表示されているときに、Lを押しながらBを押し続ける
レベル6からスタート	神経衰弱の練習モードで、アドバイスが表示されているときに、Rを押しながらBを押し続ける
レベル10からスタート	神経衰弱の練習モードで、アドバイスが表示されているときに、LとRを押しながらBを押し続ける
ページワンの無限モード	ページワンのプレイ中にポーズをかけて、上、下、左、右の順に入力する
7並べの無限モード	7並べのプレイ中にポーズをかけて、L、R、R、Lの順に入力する
ゲームのスピードアップ	7並べ、大富豪、7ブリッジ、ドボンで敵の番のときに、A、B、X、Y、L、Rのどれかを押し続ける
背景のチューリップがスピードアップ	ババ抜きのプレイ中にポーズをかけて、B、A、B、Aの順に入力
7ブリッジの無限モード	7ブリッジのプレイ中にポーズをかけて、A、B、Y、Xの順に入力
ドボンのオープンモード	ドボンのプレイ中にポーズをかけて、A、B、右、左、右、左、下、下、上、上、Xの順に入力
スタッフメッセージが見られる	AとBを押しながら電源を入れる

©Tri-Ace Ltd.／MEIMU／ENIX・PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.・パンドラボックス／TAKARA・BOTTOM UP

みんなの伝言板

ドラゴンクエストVI　その①　主人公を正面から見ると、額が広くてハゲているように見える(千葉県／青木渉クン・17歳)。**その②**　ダーマ神殿で転職し終わったときの「ではいくがよい」ってセリフ、せめて「ファイト!!」とかおちゃめに言って欲しかった…(滋賀県／中村江里クン・14歳)。**ダークハーフ**　魔王側のターンが楽しい。人間どもの「キャー」という悲鳴がたまらない(北海道／越谷寿幸さん・23歳)。**実況パワフルプロ野球3**　こらサード／ベースにつくな／ボールに飛びつけ!!(愛知県／佐藤孝俊クン・17歳)　**それゆけ♡エビス丸　からくり迷路**　小さくてかわいいあの犬が、あんなに大きなうんちをするなんて…(東京都／NAOさん・24歳)。

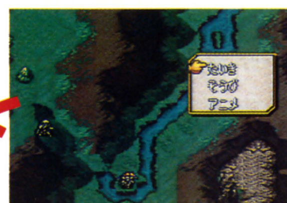
ジェイク登場

スーパーファミコン　銀

ファイアーエムブレム　聖戦の系譜
埼玉県／雷神轟クン

ファミコン版『ファイアーエムブレム』に登場した、シューターのジェイクが出現する技だ。

まず、第五章が終了するまでにティルテュが敵に倒されるか、恋人のいない状態にしておく。すると、第六章でアミッド、第七章でリンダがそれぞれ登場する。そして、第八章でマップ中央下にある森にリンダを待機させると、ジェイクが登場して、リンダの魔法防御を3上げてくれるのだ。このあと、この森の右上にある別の森にアミッドを待機させると、再びジェイクが登場してアミッドの魔法防御を3上げてくれるぞ。



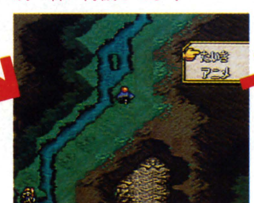
↑上の写真の場所にリンダを待機させる。位置としては、アルスター城とマンスター城のあいだになる

ジェイク登場!!

↓ファミコン版『ファイアーエムブレム』にしか登場しないキャラだ。みんな覚えてたかな？

↑助けてくれたお礼に、リンダの魔法防御を上げてくれるぞ

↓今度はリンダの兄のアミッドを、さっきの森から右上にある別の森に待機させよう



再び登場!!

↑2度も道に迷ってしまったジェイク。何をやってるんだか

↑間抜けだけど気前のいいジェイク。アミッドの魔法防御も上げてくれる

マナのラブラブイベント

スーパーファミコン　銅

ファイアーエムブレム　聖戦の系譜
鳥取県／頭跋迦亞クン

まず、第五章が終了するまでにエーディンが敵に倒されるか、恋人のいない状態にしておく。すると、第六章にマナが登場する。このあと、第八章でコノート城を制圧するまでユニット全員が生存していて、かつマナとセリスに恋人がいない状態にしておこう。そして、マナをセリスの隣に待機させる。すると、マナとセリスの恋愛イベントが発生して、マナの運が3上がるのだ。さらに、マナとセリスの好感度もこのイベントでいっきに上げることができるぞ。

第八章で…

↑コノート城を制圧したあと、マナをセリスの隣に待機させる

セリス様♡

↑見ているこっちが恥ずかしくなるくらい、ラブラブなイベント

↑マナの運がアップ。さらに、これ以降2人の仲はいっそう親密になるのだ

幸せのアイテムを入手

スーパーファミコン　銅

アラビアンナイト
神奈川県／めいちゃんクン

バザールの町にある宿屋で女の人に話しかけると、「幸せを分けて下さい」と頼まれる。ここで「はい」と答えて、100タム寄付しよう。これを繰り返して50回寄付すると、女の人がピコピコハンマーという武器をくれるのだ。これはヒロイン専用の武器で、装備すると攻撃力が107上がる。また、北東の町の宿屋で、同じように女の人に50回寄付すると、ヒロインが装備できるピコピコサンダルをもらえる。これを装備すると、速度が111上がるぞ。

ピコピコハンマー

↓強力なピコピコハンマーをゲット。うーん、幸せ！

シュクラン
ピコピコハンマー
チェイン
テーダ
魔力 212　攻撃 319
耐久 123　防御 153
知識 140　速度 184
敏捷 108

↑バザールの町の宿屋で、女の人に50回幸せを分けてあげる

ピコピコサンダル

↓ピコピコサンダルを入手。装備すると速度が111も上がり、移動中に音がするぞ

ピコ ピコピコ

シュクラン
フレイル
チェイン
ピコピコサンダル
攻撃 273
防御 153
速度 214

↑北東の町の宿屋にいる女の人に、50回寄付しよう

超ウルトラ技

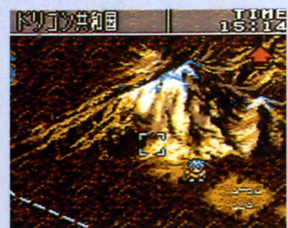
●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4～6時（☎022-213-7555）にお願い致します。

技彦のMiniサポート

逃げるが勝ち！ トラバース

夏休みだというのに、忙しくて本物の旅行に行けないストレスをこのゲームで解消している金田一技彦です。今回紹介した技は、どうしてもボスに勝てなくてイベントがクリアできないよ～、というみなさんへの救済策になるものと思います。ここでは逆に、逃げて勝つなんてズルい！ やっぱり正攻法で勝ちたい！ という人のために、とっておきのキャラ育成方法を教えましょう。

まず、下の写真に示したタマーレ山に行き、敵と戦います。ここに出現する敵は比較的弱いうえ、彼らを倒して得られるゴールドは、なんと通常の約10倍なのです。一度の戦闘につき、約3000ゴールドもの大金が入ってきますよ。何度か戦闘を行って、ゴールドが十分にたまったら、今度はキャラの装備を強化していきましょう。これを何度も繰り返すと、レベルアップと武器や防具によるステータスアップの相乗効果で、キャラをドンドン強くすることができますよ。これでボスにも楽勝ですね。



この写真の、カーソルが示しているところがタマーレ山です

逃げるが勝ち！

トラバース

愛媛県／川田真司クン

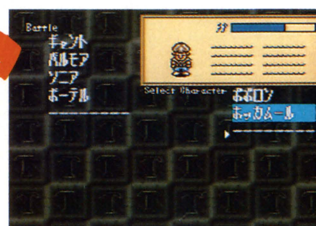
なんと、ボスから逃げて戦闘に勝ってしまうという、非常に便利なズル技を教えよう。

まず、さいはて村に行き、ホッカムールを仲間にする。次に、ホッカムールを戦闘エキスパートに加えて、戦闘に参加できるようにしよう。このあと、イベントなどの対ボス戦になったら、ホッカムールのSPECIALから「逃げる」を選ぶ。ここで、ホッカムールが逃げたら、ほかの戦闘参加メンバーをわざと全滅させよう。すると画面が切り替わって、なぜかボスに勝利したことになるのだ。この技を使うと、キャラを育てなくても強力なボスに勝つことができるぞ。

まず、シャニル皇国の最南端に位置している、さいはて村に行こう

ホッカムールはプレイヤーの選択の余地もなく、強引に仲間になる

準備はOK



ホッカムールを戦闘エキスパートに加える。これで彼も戦闘に参加できるぞ

ボス戦に突入

水龍との戦い。ホッカムールのSPECIALから「逃げる」を選択

ホッカムールが逃げてから、わざとほかのメンバーを全滅させると…

なぜか勝ってしまう。まさしく「逃げるが勝ち」だね！

最初からお金持ち

トラバース

神奈川県／みゆたんクン

ゲームスタートから1000ゴールドを持っている、とってもお得なウル技を紹介するぞ。

まず、タイトル画面で「NEW GAME」を選ぶ。そして、主人公が誕生する場面で、風の女神ジャンヌの質問に「お金」を選んで回答しよう。このあとゲームがスタートすると、主人公の所持金が1000ゴールドになっているのだ。なお、ジャンヌの質問に「お金」以外を選んで回答した場合は、所持金がゼロになる。ゲームスタート直後は、ゴールドを手に入れるチャンスが少ないので、この技を使ってゲームを有利に進めよう。

タイトル画面で、「NEW GAME」を選んでゲームを始めよう

主人公の誕生する場面。風の女神ジャンヌが質問してきたぞ

ここで、「お金」を選んで回答してみよう。すると…

ゲームスタートの時点で、所持金が1000ゴールドになっているのだ

ⒸNintendo・パンドラボックス／TAKARA・パンドラボックス／BANPRESTO

みんなの伝言板

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 **その①** だれとだれをくっつけるかあれこれ悩み、気分はすっかりブリーダー。血統のいい子が欲しいもんね（兵庫県／堀井明子さん・29歳）。**その②** 相思相愛のキャラを引きさいて、別なキャラとくっつけようと努力しています（大阪府／匿名希望さん・26歳）。**その③** リライブの使いすぎで、男キャラの半数がエーディンに恋してしまった。現在、多角関係の処理に困っている（大阪府／松田久仁彦さん・20歳）。**魔装機神** 難易度やちょっとエッチな会話を見ると、対象年齢が高めのような気がする。特に、モニカが誘拐されたときの猿ぐつわと縛り方は危なすぎるぞ（神奈川県／葛西貴則さん・22歳）。

バリアの剣を入手

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜
鹿児島県／モンパルナスクン

ファミコン版『ファイアーエムブレム』に登場したジェイクの恋人、アンナが出現するぞ。

まず、第五章が終了するまでシルヴィアが敵に倒されるか、恋人がいない状態にしておく。すると、第七章でレイリアが登場する。次に、この章でレイリアをレンスター城の左下にある村に移動させて「むら」コマンドを使おう。すると、アンナが現れて、レイリアに「バリアのけん」という武器をくれるのだ。この武器は、装備すると魔法防御を7上げられるぞ。

村を解放

レンスター城の左下にあるこの村に、ダンサーのレイリアを入らせる

アンナ登場!!

アンナから武器をもらえる。ありがたく受け取っておこう

「おもさ」が3で、かなり軽い剣。装備すると、魔法防御が7も上がる

2人でパワーアップ

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜
宮城県／山本大介クン

まず、第五章が終了するまで、アイラとラキシスが敵に倒されるか、2人とも恋人のいない状態にしておく。すると、第六章にロドルバンとトリスタンが登場する。このあと、第七章でメルゲン城を制圧するところまでゲームを進めてから、トリスタンの隣にロドルバンを待機させよう。このとき、2人のレベルがともに10以下だと、剣の修行を始めるのだ。そして、ロドルバンは技と防御が1、力が2上がり、トリスタンは防御とはやさが1、力が2上がるぞ。

メルゲン城を制圧したあとに、トリスタンの隣にロドルバンを待機させよう

ロドルバンがトリスタンに剣の修行を申しこむ

剣の修行を始める2人。ゲーム中に味方どうしで剣を交える

最初がトリスタン、次がロドルバン。2人とも順番にパワーアップするぞ

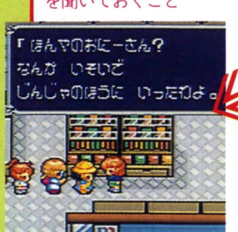
開発室の怪

ごきんじょ冒険隊
岩手県／いぶきクン

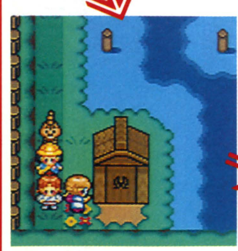
まず、ゲームをクリアすると選べるようになる、V-MAXモードでゲームを始めよう。そして、7月7日までにまなの能力のどれか1つをレベル8にする。さらに、ドクターを仲間にすれば準備はOKだ。

7月7日にアパートへ行くと、みゆきさんから、商店街にいる恋人の様子を見に行ってほしいと頼まれる。このあと、本屋に行ってお客に話しかけよう。そして川岸の開発室に行き、チバさんに話しかける。すると、なぜか彼が「くろいかげ」に変身して戦闘に入るぞ。これは本来、みゆきさんの恋人に話しかけたときに発生するイベントだ。なお、ドクターを確実に仲間にするには、まなの「かしこさ」のレベルを高くしておくこと。

7月7日の冒険は、みゆきさんの恋人の様子を見に行くことなのだ



本屋のお客からこの話を聞いておくこと



開発室に行くには、ドクターのフックロープを使おう

この人がチバさんだ。このゲームのプロデューサーのはずなのだが…

話しているうちに、「くろいかげ」に変身してしまった！ 彼に何が起きたのか

さらに、「くろいかげ」の正体と戦闘に突入！ ワケが分からない

超ウルトラ技

次号のファミマガ64は、9月6日(第1金曜)発売です。

ディムナのパワーアップ
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜
群馬県／金子光彦クン

ディムナを故郷のイザークに帰して、パワーアップさせるウル技を紹介しよう。
まず、第五章が終了するまで、エーディンが敵に倒されるか、恋人のいない状態にしておく。すると、第六章でディムナが登場する。次に、この章でイザーク城を制圧するか、同盟軍の城にしたあと、ディムナをこの城の中に入らせる。すると、イベントが始まってディムナの幼なじみのカレンというキャラが登場する。そして、不思議なネックレスの力を使ってディムナの力を5上げてくれるのだ。

イザーク城へ

●懐かしい故郷の城へ帰ってきたディムナ。城の中に入ってみると…

●変わり果ててしまったイザークの城。そこには、幼なじみのカレンがいた

●不思議なネックレスを、ディムナにプレゼントしてくれる

●ネックレスの力で、ディムナがパワーアップするぞ

技彦のMiniサポート

ディムナのパワーアップ
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜

このゲームでは、第五章終了時に女性ユニットに恋人がいなかったり、倒されていたりした場合、第六章以降、女性ユニットの子供が登場しなくなります。もちろん、その場合は代わりのユニットが登場します。ただし、代わりのユニットは子供のユニットと違って、能力やアイテムを受け継いでいないので、どうしても戦闘力が落ちてしまいます。もっとも、各ユニットにパワーアップのイベントなどが用意されているので、イベントを楽しみたい人にはこちらがお勧めです。なお、登場する子供のユニットと代わりのユニットの名前は、下の表に示したとおりです。

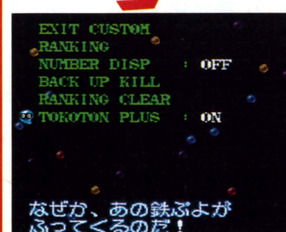
代わりのユニット一覧表

女性ユニット	子供のユニット	代わりのユニット
エーディン	レスター	ディムナ
	ラナ	マナ
アイラ	スカサハ	ロドルバン
	ラクチェ	ラドネイ
ラケシス	デルムッド	トリスタン
	ナンナ	ジャンヌ
シルヴィア	リーン	レイリア
	コープル	シャルロー
フュリー	セティ	ホーク
	フィー	フェミナ
ブリギッド	ファバル	アサエロ
	パティ	デイジー
ティルテュ	アーサー	アミッド
	ティニー	リンダ

鉄ぷよが登場する
す〜ぱ〜なぞぷよ通
東京都／本間陽介クン

まず、おぷしょんのEXITにカーソルを合わせて、十字ボタンの左を約1分間押し続ける。次に、いったんメニュー画面にして、再びおぷしょん画面に戻る。すると、CUSTOMの項目にTOKOTON PLUSが増えるのだ。この項目をONにすると、なかなか消せない鉄ぷよが、とこぷよに登場するぞ。

●左上の写真の状態で十字ボタンの左を約1分間押し続け、メニューに戻る



●CUSTOMに新たな項目が出現。この項目をONにして、とこぷよを始めると…

●おじゃまぷよがくっつき、鉄ぷよ登場

すばらしい名前
アラビアンナイト
東京都／楯真沙美クン

自キャラが最強になってしまう、すばらしい名前を教えよう。最初からゲームを始めて、ヒロインの名前を「タカラ！！」に変更しよう。すると、ヒロインとイフリートのレベルが99の状態でスタートするぞ。ただし、ゲームの途中で仲間になるハーティはレベルが99だが、スキルを覚えられない。

「タカラ!!」と命名

●最初からゲームを始めて、ヒロインの名前を変更する

●ゲームを始めたばかりなのに、レベルが最高の99。これで、向かうところ敵なしだね

●なにも装備していないのに、中ボスに9999のダメージ！ 強すぎる…

©Nintendo・PIONEER LDC,INC.／STUDIO ORPHEE／MINT／須藤真澄・パンドラボックス／TAKARA・COMPILE

みんなの伝言板

木コイン

キミのハガキだ！ その① 4コママンガの「すごいへべれけ」はファミマガになくてはならないものだと思う（愛知県／白川絵美さん・16歳）。**その②** 生徒のほとんどがスーパーファミコンを持っているので、高校教師のわたしもこの分野に関しては逆に教えてもらってます（兵庫県／水守裕史さん・33歳）。**その③** 会社の研修で2カ月間も閉じこめられてゲームができなかった（東京都／菱沼健一さん・22歳）。**その④** アンケートの集計に使われているコンピュータが、どんな物なのか知りたいと思っているのはボクだけ？（長野県／石田裕太クン・14歳）**その⑤** このまえ懸賞に当選した。しかし、すでにそのソフトは…（愛知県／夏目紀男クン・17歳）。

ニンテンドウ64

天井をすり抜ける

スーパーマリオ64
広島県／柴田裕介クン

マリオがするりと天井をすり抜ける技だ。お城の2階へ行く階段がある部屋に入り、右下の写真の場所へ行こう。そして、この場所で連続ジャンプをすると、マリオが天井をすり抜けて階段の途中に現れるのだ。

あれれれ

2階へと続く階段の途中で、連続ジャンプをしよう

なぜか天井をすり抜けて、階段の途中に現れるのだ

スーパーファミコン

いつでも画面切り替え

す〜ぱ〜なぞぷよ通
岡山県／神祇稔クン

ゲーム中、①コンのLとRとスタートを押しながらセレクトを押そう。すると、おぷしょん画面になるぞ。また、コントローラを2つ接続して、②コンのLとRとスタートを押しながらセレクトを押すと、メーカーロゴ画面に切り替わるのだ。

おぷしょん画面

①コンのLとRとスタートを押しながら、セレクトを押す

OPTION MODE
EXIT
KEY ASSIGNMENT
INPUT TEST
SOUND TEST : 00
MUSIC TEST : 00
VOICE TEST : 00
SOUND MODE : STEREO
CUSTOM
タイトルにもどる。

この画面になる。設定が気に入らないときに使おう

メーカーロゴ画面

②コンのLとRとスタートを押しながら、セレクトを押す

Act Against AIDS
勇気と愛気
COMPILE

メーカーロゴ画面になるのだ。リセットしたのと同じ効果だね

ニンテンドウ64

お得なコイン入手法

スーパーマリオ64
富山県／アイウエSクン

「ちびでカアイランド」のコースに入り、大きなクリボーをヒップドロップで倒そう。通常、パンチなどで倒すとコインを1枚しか入手できないが、この場合はコイン5枚分にあたる青コインが手に入るぞ。

でっかいクリボーめがけてお尻でアタァーック！

倒したら青コインが出てきたぞ。得したぜ、ラッキー

ニンテンドウ64

マリオなら

スーパーマリオ64
新潟県／江口拓也クン

カニ歩きをしながら、体の側面を壁に押しつけよう。すると、マリオがゆっくり足を開いたり閉じたりする。このとき、ちょうどお尻のあたりから砂煙が上がるので、マリオがオナラをしているように見えちゃうのだ。

カニ歩きをしながら壁に向かって歩く。壁に体の側面を押しつけると…

プ〜

白い煙がポワーンと、お尻のあたりから出てくるのだ

スーパーファミコン

すぐにメニュー画面

す〜ぱ〜なぞぷよ通
宮崎県／へボゲラクン

設定変更後、すぐにゲームモードを選ぶことができる技だ。おぷしょん画面で「EXIT」にカーソルを合わせて、Lを押し続けると、タイトル画面を飛ばしてメニュー画面になるぞ。

この画面で、「EXIT」にカーソルを合わせる。ここでLを押し続けると…

OPTION MODE
EXIT
KEY ASSIGNMENT
INPUT TEST
SOUND TEST : 00
MUSIC TEST : 00
VOICE TEST : 00
SOUND MODE : STEREO
CUSTOM
タイトルにもどる。

いきなりメニュー画面になる。これで、すぐにゲームを始められるぞ

モードを選んでね

ニンテンドウ64

首の運動

スーパーマリオ64
秋田県／本田耕一郎クン

カメラの切り替えを「ジュゲム↔ストップ」にしてから、Cボタンユニットの↑上を押す。そして、Rトリガーでカメラを固定してから、3Dスティックを動かそう。すると、マリオの首だけを動かすことができる。

Rトリガーの視点を「ジュゲム↔ストップ」に切り替える

肩がこるな〜

上の視点で固定すると、首だけを動かせるぞ

スーパーファミコン

トライアングルアタック

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜
熊本県／焼酎貴族クン

第七章と第八章に登場する魔道士三姉妹に、わざと囲まれるように攻撃を受ける。すると、必殺技「トライアングルアタック」を使って攻撃してくるぞ。この攻撃がヒットすると、味方のHPがいっきに減るのだ。

三位一体!!

ヴァンパ、エリウ、
こんどこそいくわよ！
トライアングルアターック!!

三姉妹と言えば、「トライアングルアタック」だよね

スーパーファミコン

ツボタさんと会話

ごきんじょ冒険隊
神奈川県／有吉恭輔クン

まなの「かいわ」の能力をレベル4以上にしてから、タコやき屋のツボタさんに話しかけよう。すると、今までまともに話ができなかったツボタさんと、話せるようになるのだ。

頑張って、まなの「かいわ」の能力をレベル4以上にしよう

ツボタさんと話ができる！ タコやきも買えるのだ

超ウルトラ技

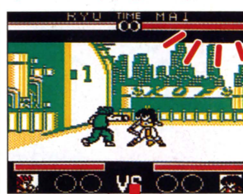
●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4〜6時（☎022-213-7555）にお願い致します。

吸い込む超必殺技

ゲームボーイ
熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
愛知県／山口正洋クン

まず、リョウ・サカザキなどの、敵に向かって飛んでいく必殺技と、乱舞系の超必殺技（必殺技でも可）の両方を持っているキャラでゲームを始める。次に、敵の体力をあと1回の攻撃で無くなる状態まで減らしてから、飛んでいく必殺技を撃とう。そして、敵に必殺技が当たる直前に乱舞系の超必殺技を出すと、なぜか敵が自分の目の前に現れて、勝手に技を受けるのだ。

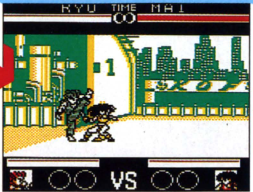
❶敵の体力を、1発殴れば無くなってしまう状態まで減らす



❶超必殺技を出せる状態にしてから、虎煌拳などの敵に飛んでいく必殺技を撃つ

❶必殺技が敵に当たる直前に、すばやく超必殺技の龍虎乱舞のコマンドを入力せよ

敵を吸い込んだ！



❶成功すると、いきなり敵が目の前に現れるぞ

連続で効果音

ゲームボーイ
熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
静岡県／田平光希クン

オプション画面でカーソルを「BGM TEST」か「S.E. TEST」に合わせて、Ⓐボタンを押し続けよう。すると、音が連続で鳴り続けるのだ。なお、BGMの場合は曲の頭の部分が連続で鳴り続けるぞ。

ドガガガガ

OPTION
TIME 90
LEVEL NORMAL
▶BGM TEST 81
S.E. TEST A0
EXIT

❶音が連続で鳴り続けるのだ。気に入った音を鳴らしまくれ！

超ウルトラ技大募集！

ウル技を見つけたら、下のハガキの書き方を参考にして、技の詳しいやり方、郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号をはっきり書いて送ってほしい。もし、同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用している。ちなみに、新しいゲームの技ほど、採用される可能性がグンと高くなるぞ。採用された人には左のような賞金・賞品を用意している。ガンガン採用していくのでドシドシ投稿するべし！　待ってるよ。

●技のランクと賞金・賞品●

金コイン	1万円＋ファミマガ64特製記念品
銀コイン	5千円＋ファミマガ64特製記念品
銅コイン	3千円＋ファミマガ64特製記念品
木コイン	千円分の図書券

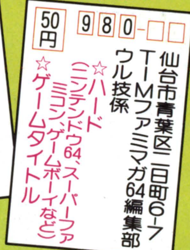
FAXの場合は24時間OK!!

FAX番号 022-213-7535

ハガキ

↓おもて

50円
980-□□
仙台市青葉区二日町6-7
TIMファミマガ64編集部
ウル技係
☆ハード（ニンテンドウ64、スーパーファミコン、ゲームボーイなど）
☆ゲームタイトル



・ゆうびんばんごう
・じゅうしょ
・なまえ（フリガナ）
・とし
・でんわばんごう
・技の内容

↑うら

背景が変わる

スーパーファミコン
スーパーマリオRPG
北海道／西野裕一クン

ばくれつカブト虫の背景が変化するウル技だ。キノコ城の宿屋でミニゲームのばくれつカブト虫を入手したあと、パーティの2番めをジーノかピーチ姫にする。この状態でばくれつカブト虫を始めると、背景が通常の緑の森から青空に変わっているのだ。

❶ばくれつカブト虫を始めると、背景が青空に変化しているのだ

❶パーティの2番めを、ジーノかピーチ姫にしておく

まくらからプレゼント

スーパーファミコン
ごきんじょ冒険隊
山梨県／猛虎ハンクン

6月になってから、コンビニ店員のまくらちゃんと話すと、ノートを持ってきてと頼まれる。ここで、「はーい！」を選んだあと、まくらちゃんのアパートにあるノートを取ってきてあげよう。すると、お礼に成長促進アイテムの「アルファはのCD」がもらえるぞ。

お礼よ♥

❶「おゆうぎ」の勉強で使う成長促進アイテムだ

❶このあと、アパートに行ってノートを取ってこよう

ウル技のツボ

ここでは、ウル技についての裏話をみなさんに紹介していきます。今回は、わたしたちウル技班がプレイ時に心がけている掟を紹介しましょう。左に示した心得を守ってプレイすると、技を発見しやすいのです。各心得については、次号から解説していきますよ。

ウル技発見のためのプレイ心得

❶いろいろな名前やパスワードなどを入力してみる
❷イベントを順番どおりにクリアせず、寄り道していく
❸同じ手順を何度も繰り返す
❹エンディングを見たあと、しばらくそのままにしておく
❺ゲームを完全にクリアする

©Nintendo・COMPILE・PIONEER LDC,INC／STUDIO ORPHEE／MINT／須藤真澄・TAKARA／SNK・Nintendo／スクウェア

超新作先取り大作戦

さくいん

●ニンテンドウ64
カメレオン・キッド(仮称)……102
ドラえもん(仮称)……104
●スーパーファミコン
Parlor! Mini3……103
●ゲームボーイ
13色対応 SD飛竜の拳外伝II……105
13色対応 スーパーチャイニーズランド 1・2・3'……105

画面はすべて開発中のものです

超新ワクホン
最新ソフトの先取り情報をお届け!

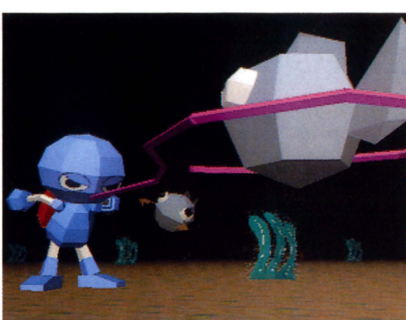
舌を使って冒険するアクションゲーム

カメレオン・キッド(仮称)

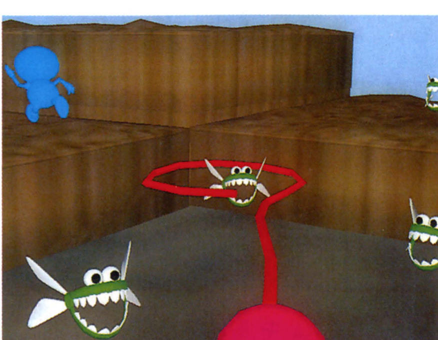
N64	アクション

日本システムサプライ
発売日未定
価格未定
容量未定

カメレオンのように舌を伸び縮みさせ、敵をつかんで倒すアクションゲーム。今回紹介する画面は動きのイメージをだしているだけなので、素っ気ないが今後テクスチャーを貼ってキャラや背景を作っていくとのこと。ゲームモードは主人公を操作して、さまざまな世界を冒険していく「ストーリーモード」と友達と最大4人で対戦できる「対戦モード」がある。



舌を伸ばして敵を倒していくアクションゲーム。細かなゲーム設定はまだ未定



対戦プレイをすることも可能になる。現在画面構成などは決まっていない

不思議なキャラたち!

ゲームに登場する予定の敵キャラ。鋭い歯でプレイヤーに飛び掛かってくる

水中での戦闘も用意されている。魚タイプなどその地形に合った敵キャラが登場しているのだ

見上げるような巨大ロボ出現!!

敵ボスと思われる巨大なロボットが登場。不気味に光っている目があやしい。どんな攻撃をするのかな?

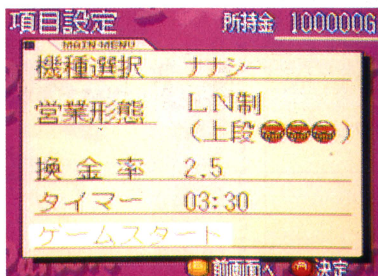
©JAPAN SYSTEM SUPPLY

今度は豊丸の最新2機種をセレクト！

Parlor! Mini3
パーラー！ミニ3

SFC	パチンコ
日本テレネット	9月下旬発売
4900円	
8M	

今や定番となったパチンコゲームの最新作が登場。今回はパチンコメーカー「豊丸産業」の最新台"CR競馬天国優駿篇Ⅴ"と"ナナシー"を収録している。また、今回は「実践モード」がよりリアルになった。前作では設定項目になかった「営業形態」が付けられた。これにより、各台によって釘状態は変化し、プレイヤーはより実践的に台を選んで楽しむことができるようになっている。

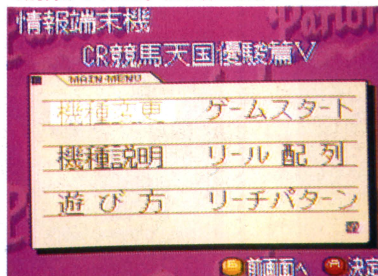


今回はまだ開発中のため画面写真を紹介することはできないが、"ナナシー"という機種がある

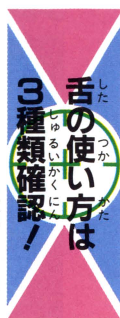
競馬ファンも身を乗り出す!?

この台は"CR競馬天国優駿篇Ⅴ"液晶画面を馬が走っていくシーンには思わず身を乗り出して応援するかも

"遊び方"は各台の遊び方やルールなどを細かく説明してくれる。初心者には嬉しい項目だ

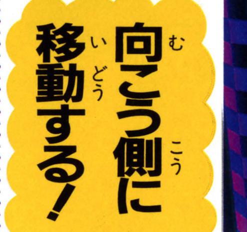
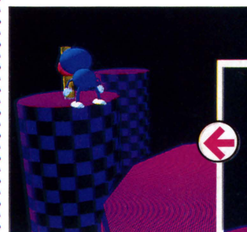


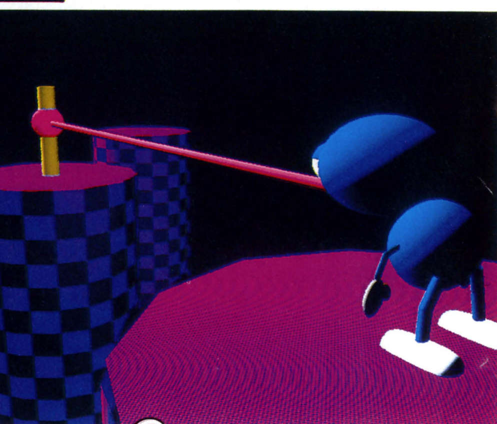
1機種8台の中からを選択する。各台の釘状態を見ることができるので、よく出る台を見つけてガンガン攻略しよう！



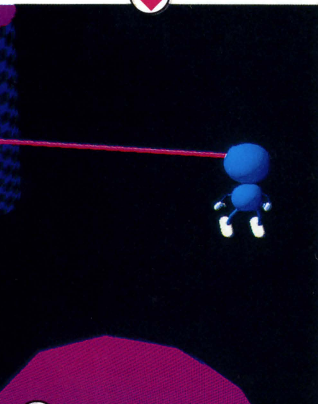
このゲームでの最大の特徴は"舌を伸ばしてものをつかむ"といったアクション。このアクションの使い方は現在3種類判明している。ひとつは敵を倒すとき。あとの2つは移動で使用。杭など出っ張っているものに舌を絡ませて飛び移ったり、棒のように固くして飛び越えたりすることができる。

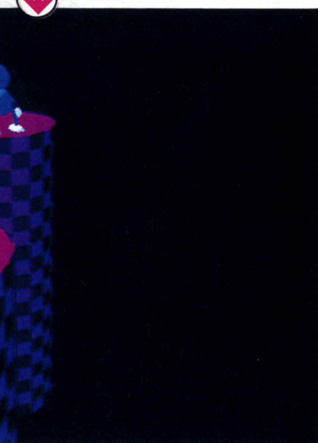
敵を攻撃するときは、舌を相手に伸ばして巻きつけていく


舌を杭などに絡ませて移動する方法も3Dスティックの使い方によっていろいろある

絡めた舌で飛んじゃう～!!


舌を杭に絡ませたまま、横にジャンプすれば…


プレイヤーキャラは杭を軸にし、円を描いて飛ぶ移動もできるのだ

©TOYOMARU／TELENET JAPAN

人気ソフトの最新情報を追っかけ!

超新ホーミング

ドラえもん（仮称）

N64	アクション

エポック社
発売日未定
価格未定
容量未定

ポリゴン"ドラえもん"の姿をキャッチ!

今までキャラ公開は"のび太"と"しずかちゃん"だけだったが、ついに"ドラえもん"が登場だ。今回の画面はまだ開発中のため、頭の部分などがカクカクしている。これは開発途中のためで、今後修正される。ほかにもウサギのような可愛らしい敵キャラが映っている画面写真を入手。ただし、敵らしくないので、これも今後修正する可能性が高いとのことだ。

ライフゲージなどを検討中とのこと。色々なひみつ道具などの詳細も未定

これがN64版のドラえもんだ!!

部分的にカクカクしているが、今後の開発に期待。こっち見てニッコリ

ついに姿を見せたドラえもんだ!

敵の姿もコミカルだぞ!

敵と出遇った場面のかわいらしいしずかちゃん。開発が進めば表情に変化が見られるのだろうか?

敵のキャラもコミカルに仕上がっている。可愛らしくて攻撃できないかな?

左右、前、奥へと移動するアクションゲームだ

©藤子／小学館／テレビ朝日／EPOCH

サンプル入手!

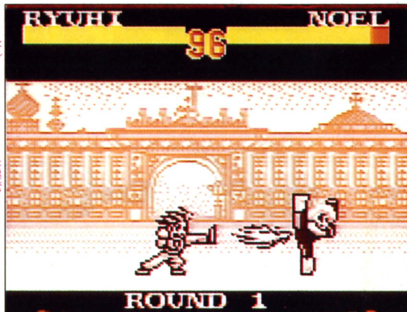
SD飛竜の拳外伝II

13色対応 GB アクション

カルチャーブレーン
9月27日発売
4200円
8M

新たに登場する3キャラの詳細が判明!

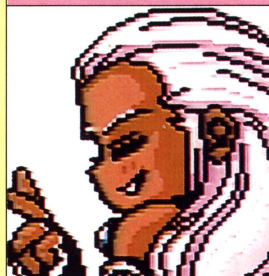
2Dで対戦する格闘アクション。以前紹介したときから、新たに1人追加され、全19人に決定した。今回は紹介することができないが、この新キャラはボスとして登場してくる。『2』で新たに登場する4人のキャラのうち、3人を紹介。この3人のキャラは最初からプレイヤーキャラとして使える。



19人ものキャラが登場しているのだ

各キャラにストーリーが設定されている。全キャラのストーリーが見られるかな？

タバ

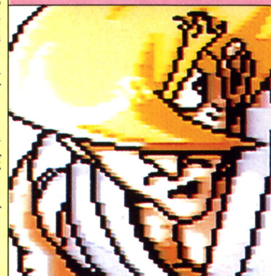


タイの奥地の寺院で修行を積む盲目の戦士。ムエタイ技を使う

ノエル

爆弾を扱うのが得意。テコンドーと護身術を合わせた技を使う

ベルベルト=ベルガー



動体視力に優れ、素早い動きで相手の動きを封じて攻撃する

サンプル入手!

スーパーチャイニーズランド1・2・3'

13色対応 GB バラエティ

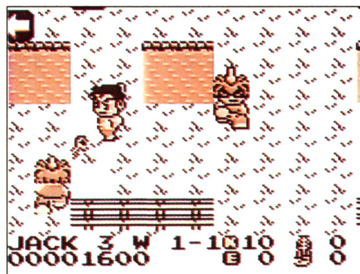
カルチャーブレーン
9月13日
3980円
8M

『1』『2』は完全版、『3'』はリニューアル

スーパーチャイニーズランド1

パンチとキック、ジャンプを使って敵を倒していくアクションゲーム。岩などを攻撃して入手することのできるパワーアップアイテムやカギなどを入手して、ガールフレンドのリンリン姫を助けに行く。

縦横に移動して敵を倒していくのだ

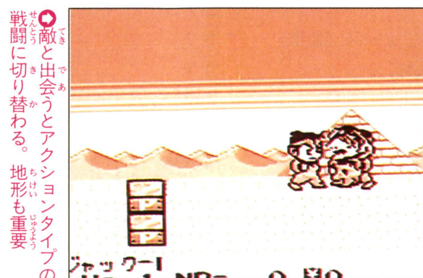


アイテムを入手しないと先に進めない場合もあるので壊して進め！

スーパーチャイニーズランド2

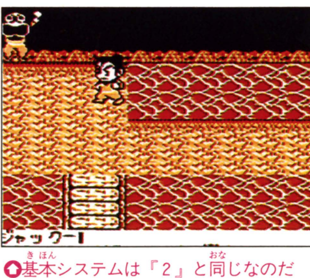
通常画面はRPGのように進め、エンカウントで現れる敵に遭遇したときは、パンチやキックなどを使用するアクションゲーム。主人公は戦闘に勝つと経験値がもらえ、レベルアップして強くなる。

通常はRPGのように進んでいく


敵と出会うとアクションタイプの戦闘に切り替わる。地形も重要

スーパーチャイニーズランド3'

ゲームのシステムは『2』と同じ、アクションRPG。この『3'』は会話やダンジョンなどがリニューアルされ、謎解きが分かりやすくなった。1度プレイした人でも新たな発見が見られるはず。



基本システムは『2』と同じなのだ

町の人との会話が変更されている。ダンジョンも違っているぞ！

過去にGB版で発売された『スーパーチャイニーズランド』3作品が1本のソフトにまとまって発売。基本的に以前発売されたゲームと内容の変更は見られないが、『3'』は町の人との会話で謎解きのヒントを教えてくれる場面が追加され、リニューアル版として復活。通信ケーブルを使用すれば、対戦プレイをすることも可能だ。

©カルチャーブレーン

NEW RELEASE INFORMATION

新作ゲームカレンダー

8月23日	〔ST〕SDガンダムジェネレーション バビロニア建国戦記	バンダイ	3980円
	〔ST〕激走戦隊カーレンジャー 全開！レーサー戦士	バンダイ	3980円
24日	古田敦也のシミュレーションプロ野球2	ヘクト	8000円
30日	ナンバーズパラダイス	アクレイムジャパン	8800円
	大戦略エキスパートWWⅡ	アスキー	9500円
	必殺パチンコココレクション4	サンソフト	9980円
31日	本家 SANKYO FEVER 実機シミュレーション3	BOSSコミュニケーションズ	7480円
9月13日	実況パワープロレスリング'96	コナミ	7980円
中旬	ペブルビーチの波濤New	T&Eソフト	未定
20日	ウィザードリィ・外伝Ⅳ〜胎魔の鼓動〜	アスキー	8000円
	マジカルドロップ2	データイースト	7800円
27日	モンスタニア	パック・イン・ビデオ	7800円
下旬	ストリートファイターZERO2	カプコン	7800円
	Parlor！ Mini3	日本テレネット	4900円
	〔ST〕SDガンダムジェネレーション ザンスカール戦記	バンダイ	3980円
	〔ST〕SDガンダムジェネレーション コロニー格闘記	バンダイ	3980円
	〔ST〕クレヨンしんちゃん 長ぐつドボン	バンダイ	3980円
	〔ST〕美少女戦士セーラームーン セーラースターズ ふわふわパニック2	バンダイ	3980円
10月4日	マーヴル・スーパーヒーローズ ウォー オブ ザ ジェム	カプコン	7800円
	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	9800円
18日	サラブレッドブリーダーⅢ	ヘクト	8200円
未定	忍たま乱太郎 スポーツ（仮称）	カルチャーブレーン	6980円
11月未定	スーパー人生ゲーム3	タカラ	7800円
	同級生2	バンプレスト	7980円
	ドラゴンナイト4	バンプレスト	7980円
12月6日	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ＆ゴー！	アスキー	9500円
12月20日	忍たま乱太郎3	カルチャーブレーン	未定
発売日未定	タワードリーム	アスキー	未定
	義経伝説	アスキー	未定
	G・O・D	イマジニア	未定
	あかずの間	ヴィジット	未定
	クーリー スカンク	ヴィジット	未定
	スーパーファミコン ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…	エニックス	未定
	勾玉伝説	エニックス	未定
	ドナルドダックのマウイマラード	カプコン	未定
	ピノキオ	カプコン	未定
	ああっ女神さまっ	ケイエスエス	未定
	ファイティングアイスホッケー	ココナッツジャパン	9980円
	MASK マスク	東宝	未定
	サウンドファンタジー	任天堂	未定
発売日未定	マーヴェラス（仮称）	任天堂	未定
	ボンバーマンビーダマン（仮称）	ハドソン	未定
	リングにかけろ	メサイヤ	未定

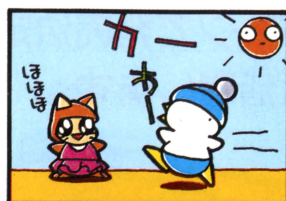
ニンテンドウ64

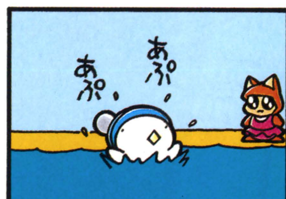
9月未定	Cu-On-Pa	T&Eソフト	未定
	ウェーブレース64	任天堂	9800円
10月未定	スターウォーズ 〜シャドウズ オブ ジ エンパイア〜	任天堂	9800円
	テトリスフィアー（仮称）	任天堂	9800円
11月未定	ゴールデンアイ007	任天堂	9800円
	ブラストコープス（仮称）	任天堂	9800円
	ボディハーベスト（仮称）	任天堂	9800円
	マリオカート64	任天堂	9800円
12月未定	エフゼロ64	任天堂	9800円
	カービィのエアライド（仮称）	任天堂	9800円
	クライマー（仮称）	任天堂	9800円
	ゴルフ（仮称）	任天堂	9800円
	スターフォックス64	任天堂	9800円
	バギーブギー（仮称）	任天堂	9800円
	ヨッシーアイランド64	任天堂	9800円
発売日未定	ダイナマイトサッカー（仮称）	イマジニア	未定
	超空間ナイター プロ野球キング	イマジニア	未定
	マルチレーシング（仮称）	イマジニア	未定
	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット	エニックス	未定
	ドラえもん（仮称）	エポック社	未定
	ブレードアンドバレル	ケムコ	未定
	がんばれゴエモン5 〜ネオ桃山幕府のおどり〜	コナミ	未定
	実況ゴルフトーナメント97（仮称）	コナミ	未定
	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	コナミ	未定
	実況パワフルプロ野球4（仮称）	コナミ	未定
	麻雀MASTER	コナミ	未定
	セント・アンドリュース（仮称）	セタ	未定
	REV LIMIT（仮称）	セタ	未定
	WILD CHOPPERS（仮称）	セタ	未定
	カメレオン・キッド	日本システムサプライ	未定
	クリエイター（仮称）	任天堂	未定
	スーパーマリオRPG2	任天堂	未定
	金田一少年の事件簿（仮称）	ハドソン	未定
	パワーリーグ64（仮称）	ハドソン	未定
	ボンバーマン64（仮称）	ハドソン	未定
	シューティング（仮称）	ビデオシステム	未定
	麻雀（仮称）	ビデオシステム	未定
	ヒューマングランプリ In Formula1	ヒューマン	未定

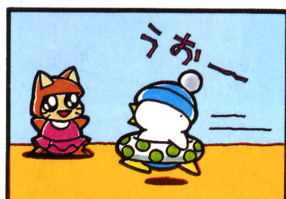
スーパーファミコン

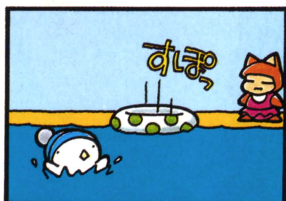
8月9日	忍たま乱太郎 すぺしゃる	カルチャーブレーン	8800円
	赤ずきんチャチャ	トミー	7800円
	牧場物語	パック・イン・ビデオ	7800円
	スーパーパワーリーグ4	ハドソン	7980円
23日	〔ST〕SDガンダムジェネレーション アクシズ戦記	バンダイ	3980円

すごいへべれけ byうっちー









ファミマガ64 次号予告

東京ゲームショウ'96総力取材で、ありったけのN64情報を完全放出!! コナミ、セタほか隠し玉強力タイトル連発の予感が…。待望のSFC『ドラクエⅢ』、『ストZERO2』続報に、『風来のシレンGB』攻略も充実。今号は合併号なので、次の発売日に注意してね。

1996 No.6 9月20日号

9月6日発売

ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格
8月9日	〔13色〕桃太郎コレクション	ハドソン	3980円
23日	〔13色〕熱闘サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	タカラ	4500円
9月13日	〔13色〕スーパーチャイニーズランド 1・2・3'	カルチャーブレーン	3980円
27日	〔13色〕SD飛龍の拳外伝Ⅱ	カルチャーブレーン	4200円
未定	ストリートレーサー	UBIソフト	4980円
	〔13色〕パズル 忍たま乱太郎（仮称）	カルチャーブレーン	未定
	〔13色〕バーチャル飛龍の拳GB（仮称）	カルチャーブレーン	未定
	〔13色〕不思議のダンジョン 風来のシレンGB −月影村の怪物−	チュンソフト	3900円
10月未定	パチ夫くんゲームギャラリー	ココナッツジャパン	未定
12月未定	ミニ4ボーイ（仮称）	J・ウィング	未定

バーチャルボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格
発売日未定	ドラえもん	エポック社	未定
	スターシード	ココナッツジャパン	5800円
	プロテウスゾーン	ココナッツジャパン	5800円
	アウト オブ ザ デスマウント（仮称）	J・ウィング	未定
	新日本プロレスリング 激闘伝説	トミー	未定
	バウンド・ハイ	任天堂	未定
	バーチャルダブル役満	バップ	未定
	ヴァーチャル・ガンマン	ビクターエンタテインメント	未定
	バーチャルブロック	ボトムアップ	未定

再発売

発売日	タイトル	メーカー	価格
	<スーパーファミコン>		
8月9日	バスマスターズクラシック	アルトロン	11800円
	スペースインベーダー〜ザ・オリジナルゲーム〜	タイトー	4980円
8月中旬	魔装機神	バンプレスト	7800円
8月下旬	シムシティJr.	イマジニア	8200円

カレンダーの見方

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月28日	スーパーファミマガ64DX	TIM	9800円

●青字は初登場、赤字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、（込）は税込みです。●タイトルの前に〔13色〕とあるのはスーパーゲームボーイの13色表示モード対応、〔ST〕とあるのはスーファミターボ専用カートリッジです。

カレンダー早耳情報

●東京ゲームショウ'96がまもなく開催されることに伴い、これまでタイトルにジャンル名しかなかったコナミのタイトルが、それぞれ具体的なものとなって公表された。詳しくは「東京ゲームショウ'96開催直前パーフェクトガイド」の中で紹介しているので、内容に興味のある人はそちらを見てみよう。

●これまで任天堂の『ゼルダの伝説64（仮称）』と、『MOTHER3（仮称）』が新作カレンダーの中に入っていたが、まだ発売が先になりそうだということで、いったん掲載をとりやめることになった。発売のめどが立ち次第またタイトルを載せていくので、もうしばらく待とう。

●J・ウィングの新作は、GBのミニ4駆モノ『ミニ4ボーイ（仮称）』。レースだけでなく、通信ケーブルを使ってパーツの交換もできるようになるらしい。

こんどのファンタにゃ、勝てないぜ。
NEW Fanta
しびれるテイスト
販売：コカ・コーラボトラーズ

ファンタ®の応募シールでNINTENDO®64が当たる!

Aコース 【応募シール15枚】ゲーム機本体 （毎月抽選で全国150名様）
Bコース 【応募シール5枚】ゲームソフト （毎月抽選で全国1,500名様）

ゲームソフトについては右記のファンタTVゲームダイヤルで確認し、必ず希望ソフト名をご記入ください。

●応募方法
ファンタ製品についている応募シールをご希望のコースの規定枚数分集め、市販のハガキに応募シールをしっかりと貼ってご応募ください。ご応募の場合は郵便番号、住所、氏名、年令、職業、電話番号、性別、希望賞品（Bコースの場合は希望ソフト名）を裏面に必ず明記してください。お一人様何通でもご応募いただけますが、1通につき1口に限らせていただきます。
●抽選／毎月月末を締切とし、翌月の上旬に抽選を行います。
●当選発表／賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。
●応募先／〒149-31 東京中央郵便局 「ファンタ NINTENDO64プレゼント」係
●応募締切／1996年12月31日(火)(当日消印有効)
下記地域では、1996年8月31日(土)(当日消印有効)となります。
（東京、神奈川、千葉、埼玉、栃木、群馬、茨城、新潟、静岡、山梨）
●対象製品／応募シールのついている全ファンタ製品
（一部対象外の製品もあります。）

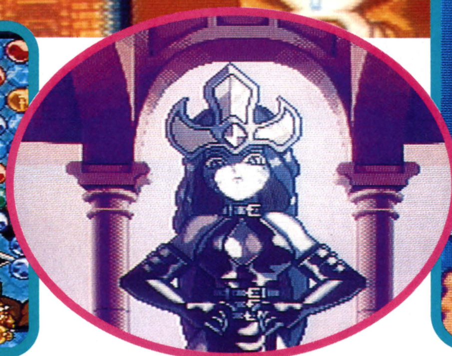
テレビゲームダイヤル Fanta くわしくはお近くのお問い合わせ番号へ
シールを集めてどんどん応募しよう。

ファンタ®TVゲームダイヤル
札幌 011-261-6464
仙台 022-261-6464
東京 03-3829-0064
名古屋 052-962-6475
大阪 06-373-6464
広島 082-264-2264
福岡 092-262-8864
※電話番号をよくご確認のうえ、おかけください。

マジ2ワールドいよいよ開演ですぅ～

ジカルドロップ
★2★★ ™

いよいよあの“マジカルドロップ2”が、
スーパーファミコン、セガサターンで発売決定!
楽しいキャラクターが大活躍します。
ご期待ください。



PlayStation

SEGASATURN

殺人、バーの片隅、
ゆらめく紫煙……探偵。

もうおわかりですね。

探偵　神宮寺三郎
未完のルポ

11月中旬発売予定　プレイステーション、セガサターン同時発売予定! 定価5,800円(税別)

弊社ブースへ
おこし下さい。

出展予定

★マジカルドロップ2
(スーパーファミコン用)

★探偵 神宮寺三郎
「未完のルポ」
(セガサターン・プレイステーション用)

★MVPベースボール'96
(セガサターン・プレイステーション用)

TOKYO GAME SHOW 1996

東京ゲームショウ'96

開催日時
1996年8月22日(木)～24日(土)

会　場
東京ビッグサイト(東京都江東区有明)

©1996 DATA EAST CORP.　ニッポン放送で毎週土曜夜10:00～10:30「アニメ・トライアルシアター」にてラジオドラマ好評放送中!

データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17
TEL.03-3220-8030

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

9月 スーパーファミコンで

みんなでいっしょにラブラブですぅ〜

9月20日発売予定！ 予価7,800円

サターン版は8月下旬発売予定！

ファミマガ64
1996 8月23日
9月6日合併号 No.4・5
第3種郵便物認可
平成8年9月6日発行 第12巻第15号（通巻254号）
発行人/ハ…
発行 徳間書店インターメディア㈱
発売 徳間書店
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ/☎03(3573)8633
編集/☎03(3573)8601 広告/☎03(3573)8612 販売/☎03(3573)8613
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111(代)
特別定価590円
（本体573円）

Nintendo®

セント・ギガ衛星データ放送 スーパーファミコンアワー 音声連動イベント

全国馬券王者決定戦

「ダビスタ96任天堂ブリーダーズカップ」の準決勝・決勝大会が、
サテラビューを持っている人みんなで楽しめる
「全国馬券王者決定戦」として音声連動イベントで登場！
賭けて、稼いで、目指せ「全国馬券王者」！

9月1日より、毎週日曜日夕方6時から放送！

あふれる臨場感！！
音声実況放送付き

©1996 Sonobe Hiroyuki / ASCII Corporation

スーパーファミコン専用 衛星放送アダプタ
サテラビュー™
メーカー希望小売価格 18,000円（税込）
小売店でお求め下さい。
※衛星データ放送を受信するには衛星放送受信設備（BSチューナ・BSアンテナ等）が必要です。

質問は、ここへ。
任天堂サテラビューサービスセンター
東京 03-5350-8686
大阪 06-300-5555
受付時間 AM10:00~PM9:00
（土曜日、日曜日も受け付けています。）
※平成8年9月末日まで

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 ©1996 Nintendo スーパーファミコン・サテラビューは任天堂の商標です。
任天堂テレホンサービス 東京（03）3540-9999 大阪（06）376-3355 京都（075）525-3444 名古屋（052）586-3000 岡山（086）255-2130 札幌（011）612-4144
インターネットのホームページ http://www.nintendo.co.jp

雑誌 27711—9／6 © Tokumashoten Intermedia 1996
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T1027711090594